SOFT WORLD MONTHLY

軟體世界雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games —— PC Game 最新情報

中國之心・魔眼殺機特別報導



29

1991年・8月號

三國演義攻略篇

洪荒帝國攻略(一)

三國演義徵文比賽名次揭曉

軟體世界泰國分公司狂飆資訊展

PC休閒軟體專業雜誌／中華民國78年4月8日創刊／每月8日出刊

新台幣60元　港幣25元



亞洲電腦

91'台北電腦展
80年8月13-19日
攤位號碼：B1209









理想的電腦在那裏？









亞洲電腦





亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世　健(02)396-5781
捷　宇(02)305-6034
燿　偉(02)392-7367
詮　民(02)596-2935
世　昌(02)392-7588
捷　宇(02)311-0902
台　琥(02)657-0213
勁　群(02)765-8514
麥　斯(02)366-0784
隆　盈(02)955-2467
元　鈞(02)291-5381
台　泰(02)996-0695
通　化(02)705-0719
瀛　洲(02)285-5218
摯　訊(02)673-2668
李　安(03)425-8000
(02)396-7803
英　特(02)393-0652
及　時(02)732-3299
聯　茂(02)686-5245
弘　涂(02)936-2958
邦　里(03)339-1256
必　昇(03)397-2035
人　人(03)933-2944
佳　訊(03)826-4830
鵬　虹(035)330-398
殷　詮(037)622-068
後　龍(037)728-720

(台中區)
亞　歌(04)252-9526
李　安(047)294-010
亞　宸(04)237-3600
亞　智(04)220-2080
致　成(04)557-1268
李　安(04)723-4010
龍　盟(04)622-2373
吉　友(05)596-0372
騏　豐(04)371-6092
亞　紀(04)223-7247
晨　光(04)755-3139
中　區(046)621-906
亞　東(046)321-730
開　源(04)327-5222
歐　傑(048)343-969
行　家(046)869-751
千　訊(047)254-284
佳　信(047)251-555

(嘉義區)
盟　統(05)222-2737
台　大(05)224-1686
良　威(05)370-2350
金　禮(05)223-6031

(台南區)
早　陽(06)234-4382
傑　登(06)226-8862
德　鎰(06)253-1426
瀚　遠(06)226-5208

(高雄區)
信　光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上　正(07)742-1235
林　記(07)251-1963
信　星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣　亞(07)351-5762
翔　觀(07)384-9166
飄　騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉　鼎(07)211-6170
宏　大(07)622-4816
上　允(07)802-2638
東　茂(07)661-3326
耀　昇(07)551-1565
甲　吉(07)821-1599
宏　大(07)622-4816
富　程(07)771-3054
于　氏(07)551-7386
上　欣(07)812-2133
環　球(07)211-9313
久　誼(07)222-9191
五福店(07)272-7365
五甲店(07)821-1599
鳳山店(07)742-9191
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8991

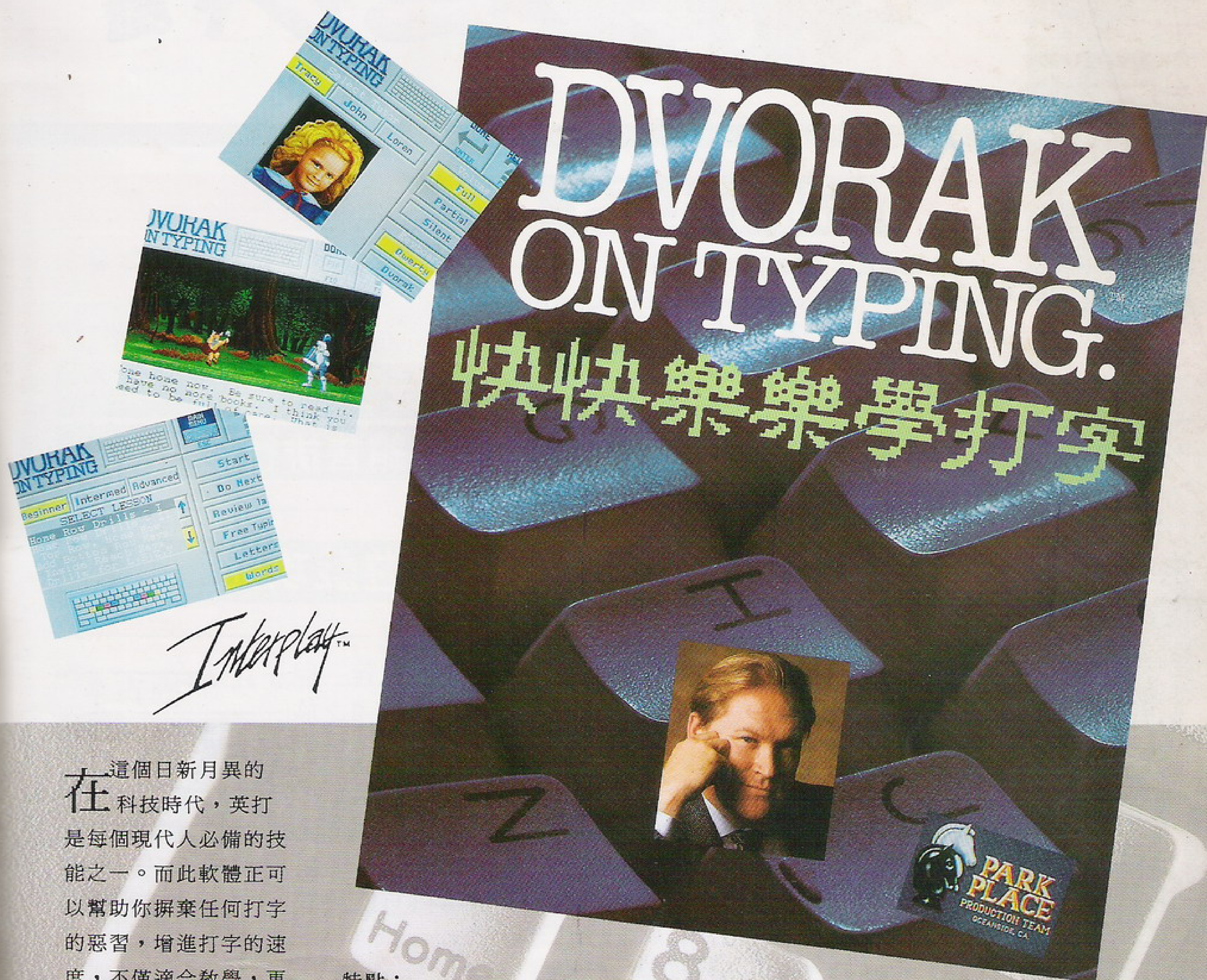
(屏東區)
邁　可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特質(08)737-4735
文　鈕(08)832-3401
勝　端(08)775-2225
百　可(08)779-6532

(澎湖區)
安　安(06)927-1263

理　想(金門區)33155

軟體世界英打CAI大出擊

擁有它，就等於擁有一位英打老師喔！



在這個日新月異的科技時代，英打是每個現代人必備的技能之一。而此軟體正可以幫助你摒棄任何打字的惡習，增進打字的速度，不僅適合教學，更適合自己學習使用喔！

還在用「一指神功」嗎？那麼你就～*落伍囉！*趕快買套本軟體，保證讓你在輕鬆自在的學習環境中練成「十指神功」，縱橫打字界。

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤/滑鼠

特點：

1. 提供五種練習模式，可依不同程度選擇：
   **個別字母練習：由基本的單一字母開始，奠定打字的基礎。
   **字母位置練習：熟悉字母位置，不用再看鍵盤也能得心應手。
   **整篇文章練習：分爲初級、中級和高級，由深入淺提升打字速度。
   **聽打練習：可以一邊聽一邊打，訓練英文聽力與打字速度。
   **自定練習課程：自己編寫練習課程，可練習各種不同的文章。
2. 支援魔奇音效卡，可發出三種不同的特殊語音，念出你所打的英文字，還可同時訓練英文聽力。
3. 附有趣味的打字遊戲，刺激打字興趣。
4. 有即時成績報表和每日報表，列出學生的打字速度、錯誤百分比和較易犯錯的字母，進步隨時看得見。

類　型：教育
片　數：2片(1.2M)
售　價：NT$ 230元
☆支援魔奇音效卡

一分鐘打50個字不是夢！

1991・8月號

軟體世界雜誌

29
•目錄•



中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

群英會審

群英會後

隆中對

三國演義徵文選輯

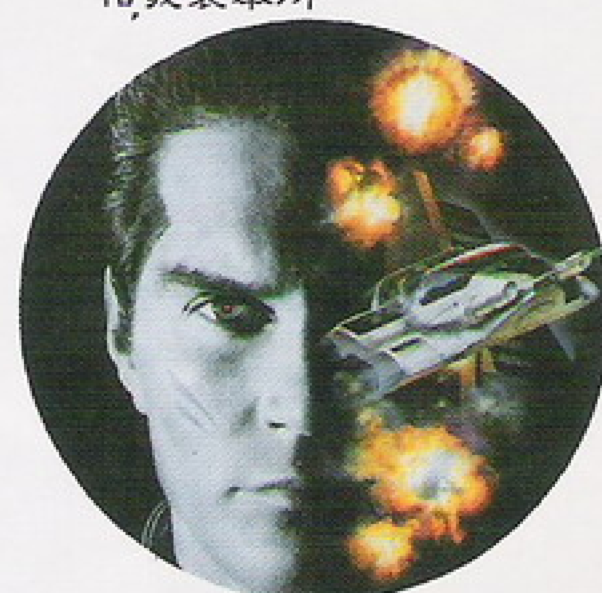
PC地帶

百戰天龍

軟體世界雜誌程式集(二)

發行人兼社長／
王俊雄
總編輯／
李初陽
副總編輯／
吳海境
主編／陳道
編輯／沈懿慧
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、
姚秀娟
廣告企劃／陳揚隆
資料處理／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、
柯志祥、謝政憲、
葉秀娟、劉瑋、
鐘文慶、王淑美
美術支援／
林殷熙、劉信良、
黃文鵬、孫榮隆、
李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／
葉明璋、吳謙諒、
李莉莉、劉伯岳、
陳宗甫、董純甫、
黃振倫
駐美特派員／
亞佛列德

發行所／
軟體世界雜誌社
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
麗新彩色印刷公司
高雄市三民區安東街61號
製本／
信義製本所



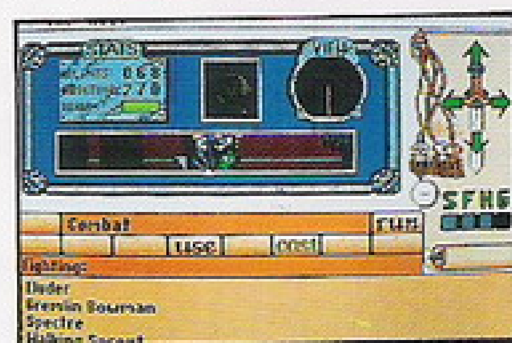
你 當戰士當不成，因爲……太辛苦！太累了！學魔法又學不成，因爲…記憶力不好！那麼當賊如何？…………很好我喜歡！

「嘿！小子！當賊可也不是一件簡單的事，雖然說可到處分享別人的財富，沒有道德的規範，生活自在愜意，還可到處招蜂引蝶，但是你的頭腦夠聰明機巧，能夠當機立斷，先下手爲强嗎？你的身體夠靈活敏捷，能夠見風轉舵，當溜即溜嗎？」「哈！這沒問題！」好吧！既然你是這樣的傢伙，那就歡迎進入*妙賊奇弗*的世界，與我們這位妙手空空之祖，一同享受當賊的樂趣吧！

根據心理學的研究報告，人的潛意識中，經常存有偷東西當小賊的慾望，只是一直爲道德規範所壓抑住。而在你當了那麼久道貌岸然的聖者，那麼多次不死的勇者後，何不來點輕鬆的，試著當生活多彩多姿的機巧妙賊呢？

*妙賊奇弗*是一個絕對與衆不同的角色扮演遊戲，在遊戲中你不僅可以盡享偷竊、解除陷阱的妙賊樂趣，更扮演著不怎麼强壯的戰士，以及不怎麼高明的巫師。這三種不同的角色結合起來，本來就是一件趣事了，再加上特殊設計的滑鼠操作界面、魔法調配方式、戰鬥方式以及幽默逗趣的對話，想必*奇弗*在今夏一定能伴你度過一個清涼有勁的假期！

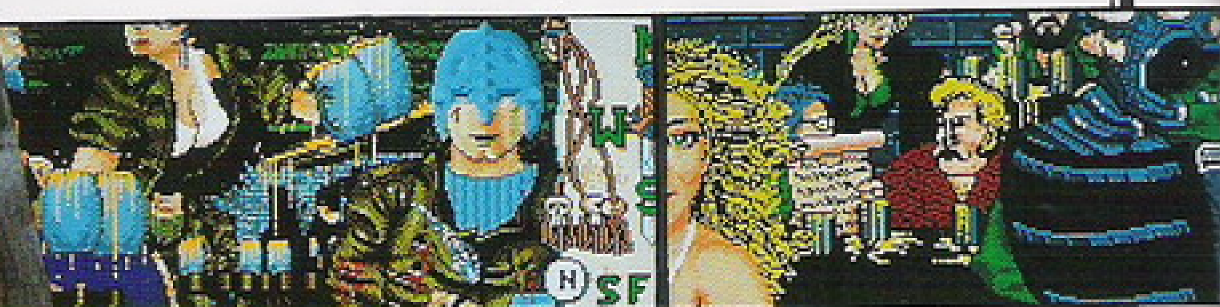
*妙賊奇弗*是一個絕對與衆不同的單人角色扮演遊戲，在這個遊戲中你將扮演一個想當戰士當不成，想學魔法又學不起，卻一心想成爲賊王的十幾歲年輕小伙子。因爲是賊，所以在遊戲中你可以盡情的竊取財寶或是扒竊你想要的東西。雖然一開始你的技巧並不怎麼高明，時常中了慷慨的主人所設下的陷阱，但是在逐日的扒竊磨練下，總有一天你將能盡情的施展妙手空空之高超技術。



不過這遊戲可不只有偷，你還可以經由交談及購買書籍而得到各種訊息，甚至魔法書也是經由竊取或是購買而得到。你也許很少聽到小偷也可以施法的吧！但是我們這位偉大的無賴英雄，可也不是省油的燈。聰明機巧及靈活敏捷是他最大的優點，但是就是有點兒不甘吃苦耐勞，因此才成不了功力深厚的戰士或是魔法師，但總也學了一點點的魔法及戰鬥基礎。說起魔法可不是鬧著玩的，魔法書中的暗喩也不是頭腦簡單四肢發達的戰士可以理解的，只有最聰明的賊才能領悟其中之奧祕。

說到作戰，本遊戲的戰鬥方式也眞是獨一無二。類似星際戰爭射擊遊戲慣用的3D立體作戰畫面，讓你的戰場臨場感更爲眞實，在配合上類似雷達般的方位顯示，殺起敵人來更是得心應手，當然了！武器也可以偷，說不定能夠偷到名器喔！

說到現在你是不是已經手癢了？趕快跟著*奇弗*享受戰士、巫師及快樂小偷的三合一樂趣！





機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤 / 滑鼠
類　型：角色扮演
片　數：3片
售　價：NT$　230元





F-14 TOMCAT

毒蛇呼叫尼米茲，敵機逼近，請求開火攻擊！無線電沈寂，度秒如年！

准許開火，毒蛇。

很快地，你以一個倒S迴旋迎向敵機，設定攻擊角度，米格機盤旋俯衝逃離了你的視線，並咬住了你的尾巴，你的機身受到機砲射擊，輕微受損。

你翻滾雄貓，將操縱桿往後拉，再以一個負4G的俯衝，迴旋至米格後，並鎖定它的引擎。

狐狸二號，響尾蛇發射！米格機嘗試以急右轉逃離，但沒用。

好個全壘打！當米格炸成一片火海時，後座的通訊官興奮的大叫。

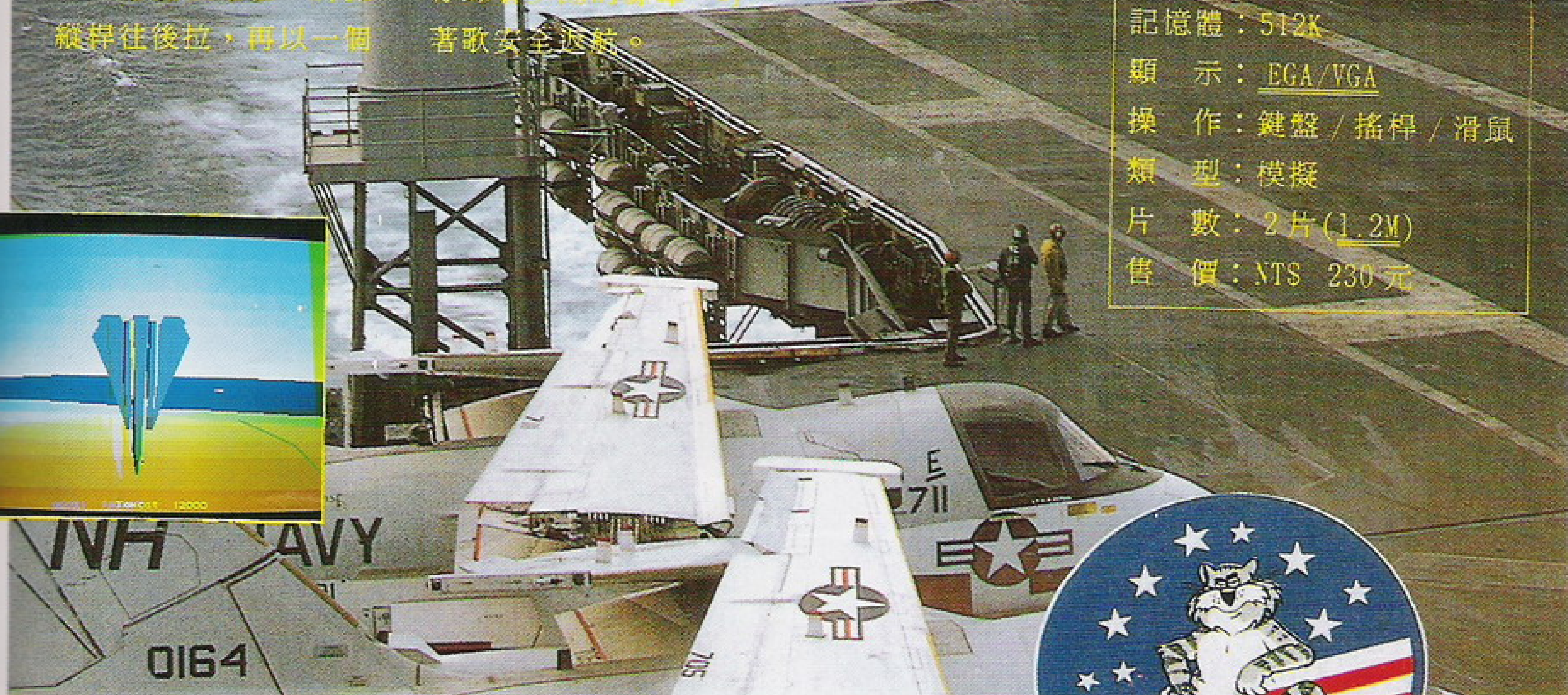
地平線上，另一架米格機加速脫離逃逸。你踩著夕陽的餘暉，哼著歌安全返航。

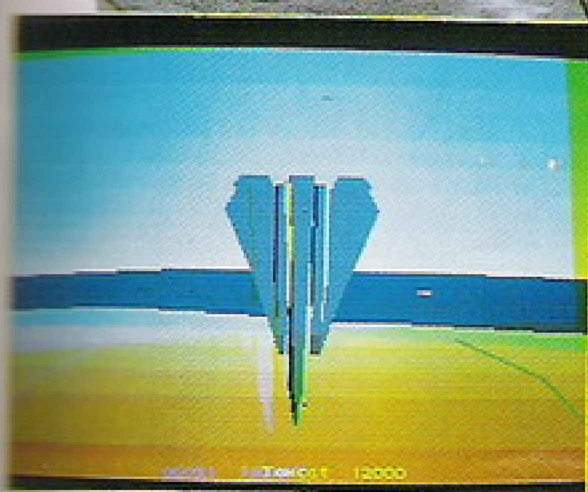












機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：512K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：模擬
片　數：2片(1.2M)
售　價：NT$　230元

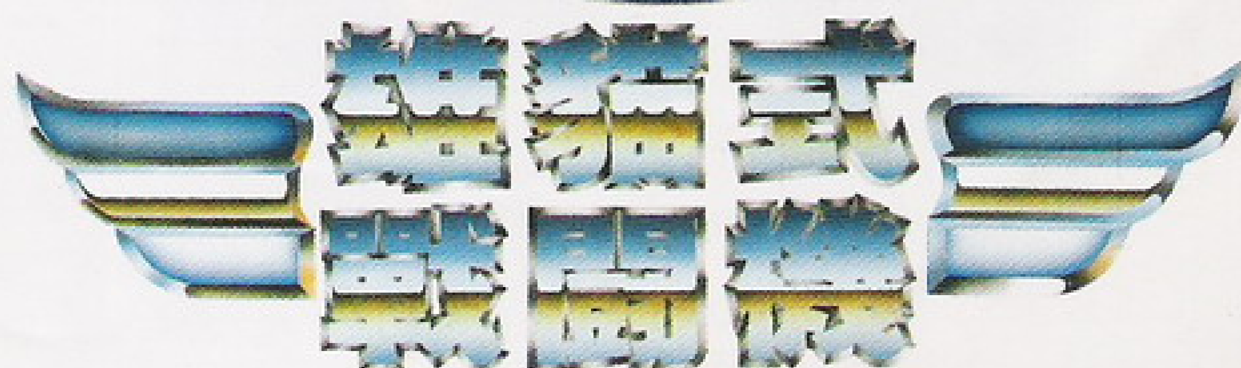
※若戰績優異，可進入TOP GUN接受更嚴格的飛行訓練，與15名頂尖飛行員進行纏鬥；若獲全勝，就是高手中的高手。

※練習時有三種不同的等級和三種不同形態的任務：侵略、防禦和一般任務。

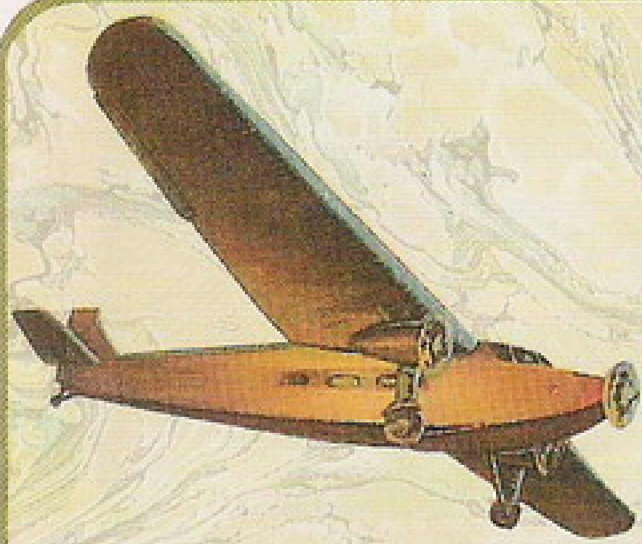
※具VCG功能，可拍下整個精彩刺激的戰鬥過程。

※256色VGA畫面配上魔奇音效卡的音效，讓你充分享受遨翔藍天的樂趣。





ACTIVISION



中国之心



這是一個改變冒險遊戲架構的
劃時代鉅作，
也是一部橫跨歐亞的驚奇之旅，
更是一場男女之間的情愛追逐。

1



事是起源於三十年代，中國內陸四川省的一個寧靜的小村莊。

2





年輕貌美又極富愛心的外籍慈善護士凱蒂。

3





被成都的大軍閥鄧利看上了，叫人擄走凱蒂，想將娶她爲第X任姨太太。

4

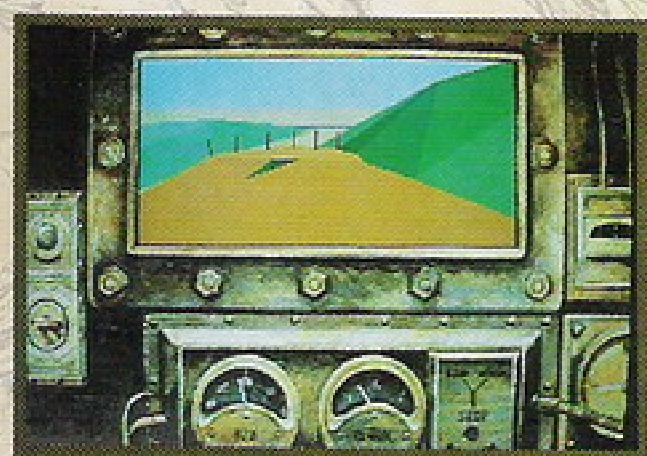
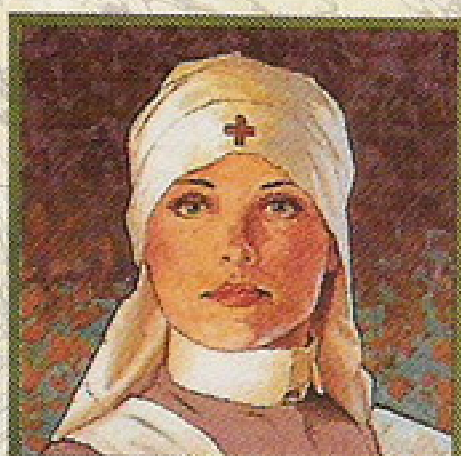
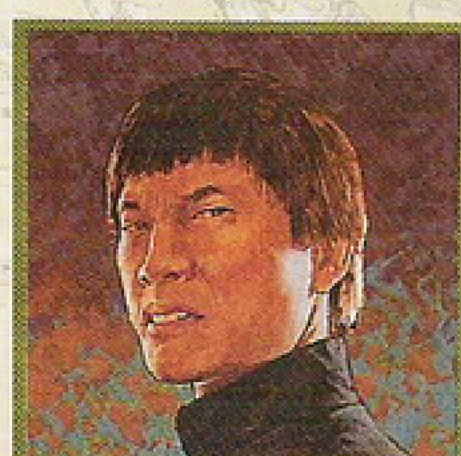
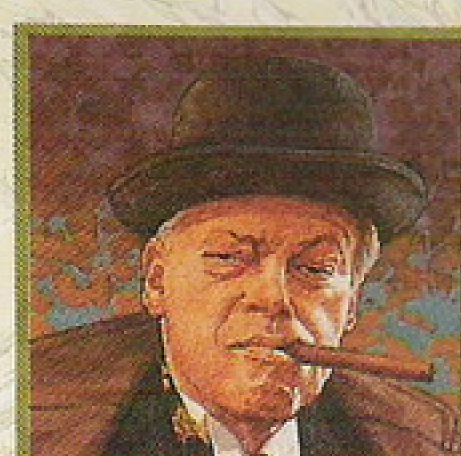


凱蒂的父親，香港富豪羅梅士先生聞訊後大驚，並計劃派人拯救其愛女。

5



這時候經營航運公司不善，積欠了羅梅士先生一大筆錢，以致全部的飛機都被扣押，正面臨窮困潦倒邊緣的你，爲了付清債務，重振公司，毅然的接下這個拯救人質的行動。

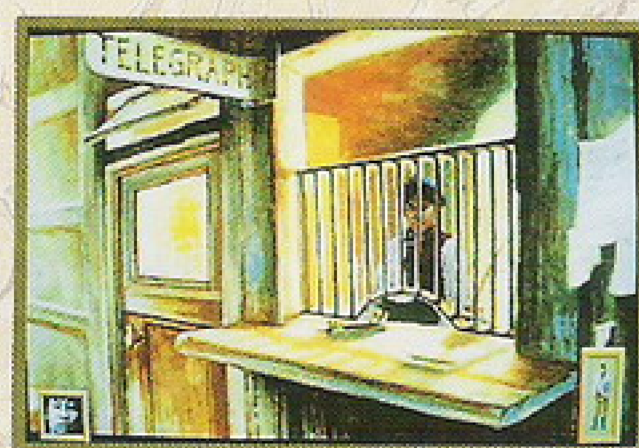
如果你在三天之內救出凱蒂，羅梅士先生將取消全部積欠的款項並歸還全部被扣押的飛機，而且你將會得到額外二十萬美元的賞金。不過爲了逼你更積極的拯救凱蒂，每拖過一天酬勞將遞減兩萬美金。

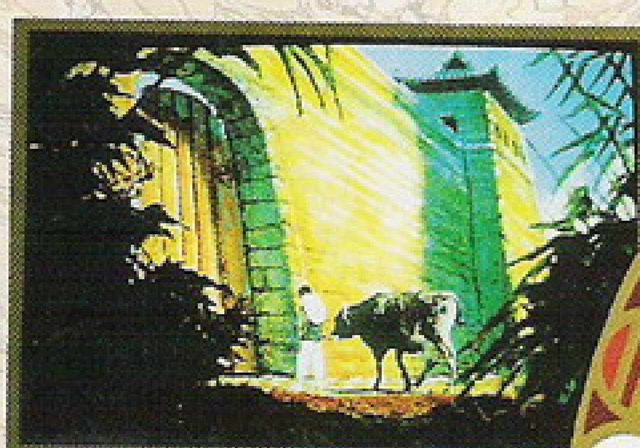
爲了你的公司，也爲了你自己，你開始走上了這條不歸路。而故事也從當時人潮熙嚷的東方之珠香港開始，逐次的展開一場跨國際的救援行動以及橫越歐亞的愛情遊戲。

*中國之心*是一部跨越現今冒險遊戲範疇的創新鉅作，在操控上採用最爲先進的滑鼠操控系統，畫面更是利用最爲精緻的彩色高解析度掃描繪圖技術，使得遊戲中的風景及人物皆栩栩如生的展現在玩者的眼前。劇情架構更是堪稱一絕，多樣化的劇情分支及結局，充分的讓玩者享受創造劇情的快感。遊戲中可以同時操控兩位主角人物結伴而行，以及安排玩者可扮演三個主角人物的設計，更是其它冒險遊戲所沒有的創舉。背景配樂更是不用說了，與劇情緊密結合的音樂及特殊音效，眞可讓人渾然忘我的陷入設計者所安排的氣氛中。本遊戲還有一項其他遊戲所無法比的大製作手筆，那就是動員了幾近百位的製作人力，包括各種種族的演員，於遊戲劇情所及的地點實際拍攝而成。

想更深入的了解這個遊戲嗎？請詳見第55頁特別報導！






機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠

類　型：冒險
片　數：7片(1.2M)
售　價：NT$ 500元
☆支援魔奇音效卡
☆須有硬碟

SSI全新的角色扮演系列

魔眼殺機

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K

顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤 / 滑鼠

給你前所未有的大震撼

Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

委任狀暨私掠狀

受文者：不怕死的冒險隊伍。
事　由：消聲匿跡已久的邪惡力量又悄悄地復甦，不斷侵擾深水城，企圖控制整座深水城。根據議員明查暗訪後，得知此次作亂的首領不是別人，正是傳說中有十隻眼，會施法使人致命的眼魔。
任　務：你的責任就是前往下水道，消滅所有的怪物，尤其是大魔頭～眼魔。
權　利：你們被允許有一切私掠的權利，包括所有在下水道中的寶藏、物品和征　服得來的東西。

⊙十二層廣大的地下迷宮。想完成任務？不簡單喔！
⊙故事採全新的傳奇系列，讓你體驗不同凡響的角色扮演世界。
⊙操作介面突破 *SSI* 傳統的控制方法，只要一隻滑鼠就可控制整個遊戲。
⊙支援魔奇音效卡，詭譎的音樂，讓你毛骨聳然，增添下水道中的恐怖氣息。
⊙摒棄以往 *SSI* 系列的戰術戰鬥系統，而採 *3D* 即時戰鬥系統（即面對面戰鬥）

特色

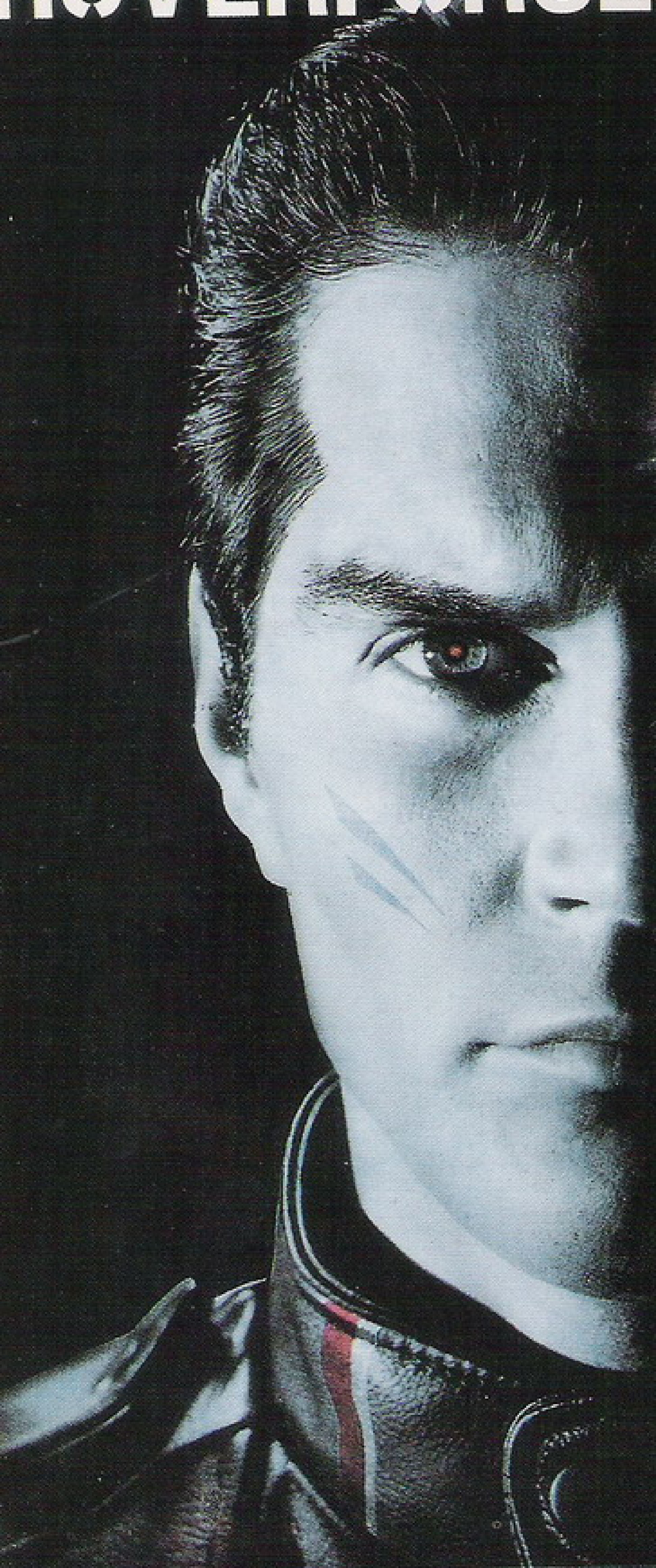
類　型：角色扮演
片　數：5片
售　價：NTS 300元
☆支援魔奇音效卡

SSI

一場毒梟與罪犯的追逐戰

緝毒特勤組

HOVERFORCE





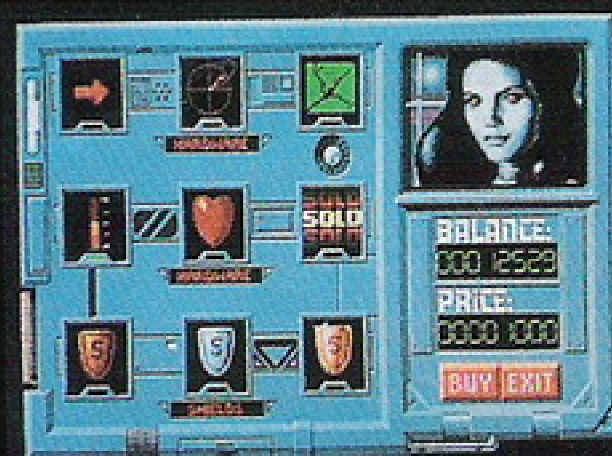
你知道21世紀會流行何種毒品　嗎？鴉片？還是安非他命？那你就落伍啦！是「Afterchock」，一種能致人於死命的毒品。

西元2050年，一個邪惡的組織發明一種新的毒品，並且深入原本和平安詳的梅塔市販毒，企圖達到控制整個梅塔市的野心。

政府當局爲了消滅此一邪惡勢力，特別組成了一支緝毒特勤組，並提供最新的致命武器—Hoverkill 1000型飛艇，讓有意洗心革面的罪犯加入。只要將販毒的頭頭繩之以法，便可將功贖罪。可別以爲這是簡單的差事，邪惡組織也培養了一群恐怖殺手，隨時準備與你決戰呢！

機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：動作
片　數：2片
售　價：NT$　150元
☆支援魔奇音效卡

ACCOLADE



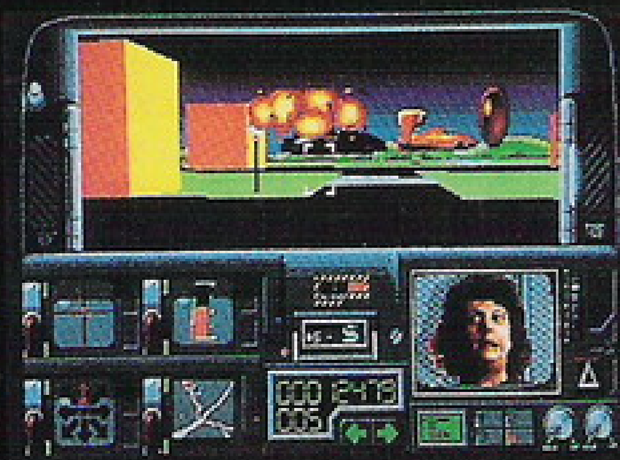
在商店中可購買強力武器

特色：

1. 3D射擊畫面和流暢的動作，玩起罪犯捉毒梟格外刺激過癮。
2. 飛艇內設有雷達、追蹤器等高科技儀器，毒梟一個也跑不掉喔！
3. 每區均有商店、提供最佳攻擊武器和防衛系統。賺夠錢後，別忘了至商家逛逛
4. 充滿動感的音樂，讓你沈醉其中。



助紂爲虐的嘍囉



送給毒梟一顆飛彈吃吃

RENEGADE LEGION®

銀河風暴

INTERCEPTOR

THE FIRST LINE OF DEFENSE

戰略遊戲迷們夢寐以求的超級星際戰略遊戲

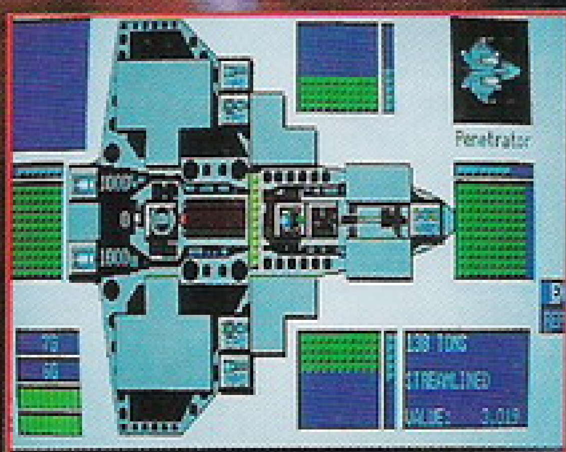
銀河風暴一個由戰略遊戲大家 SSI 公司出品，極具深度的太空戰艦戰術模擬遊戲，說眞的，可不是一般玩家玩得起的，因爲本遊戲在所有的戰略戰術上的設定考量都極爲精細，因此如果抱著玩好玩的心態來接觸本遊戲的話，保証你一定會被繁雜的設定搞得頭暈腦脹；但是假若以一種戰戰競競的模擬作戰心理來統御艦隊的話，你一定會爲它在各方面精細愼密的考量而讚不絕口的。因爲它具有多樣化的選擇，可單人與電腦對抗，亦可兩人相互對戰，可選擇單機控制，亦可控制整個艦隊。更提供了多種的武器選擇，單是戰機就提供了二十四艘各具特性的不同機型，而且還可以自行定製特殊的戰機，武器操控系統更是多得另你目不暇給。遊戲進行中也會依照劇情給予你不一樣的任務。當然了！人物的能力也會隨著戰功而逐次提升，並有多種勳章等你來拿喔！

對了！遊戲內還附贈二十四張精緻的戰機資料卡，並還贈送精美海報喔！喜歡享受領導統御快感的戰略遊戲迷們可不要錯過這個最具深度的遊戲！

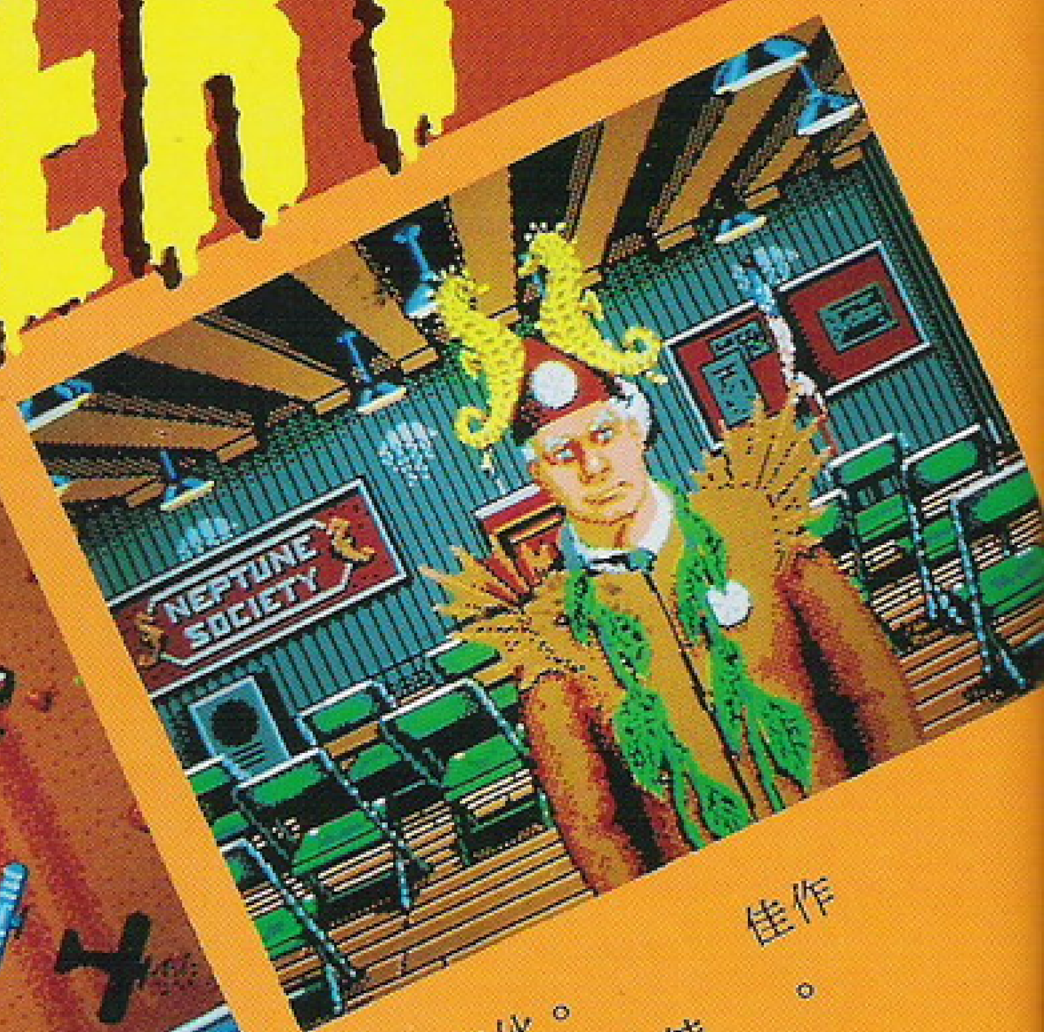
SSI

機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：512K
顯　示：單色/CGA/EGA
操　作：鍵盤／滑鼠
類　型：策略
片　數：1片
售　價：NTS 180元
☆附贈24張戰機資料圖片


可同時操控六艘戰艦喔！


戰機各部性能一覽無遺。

IT CAME FROM THE DESERT



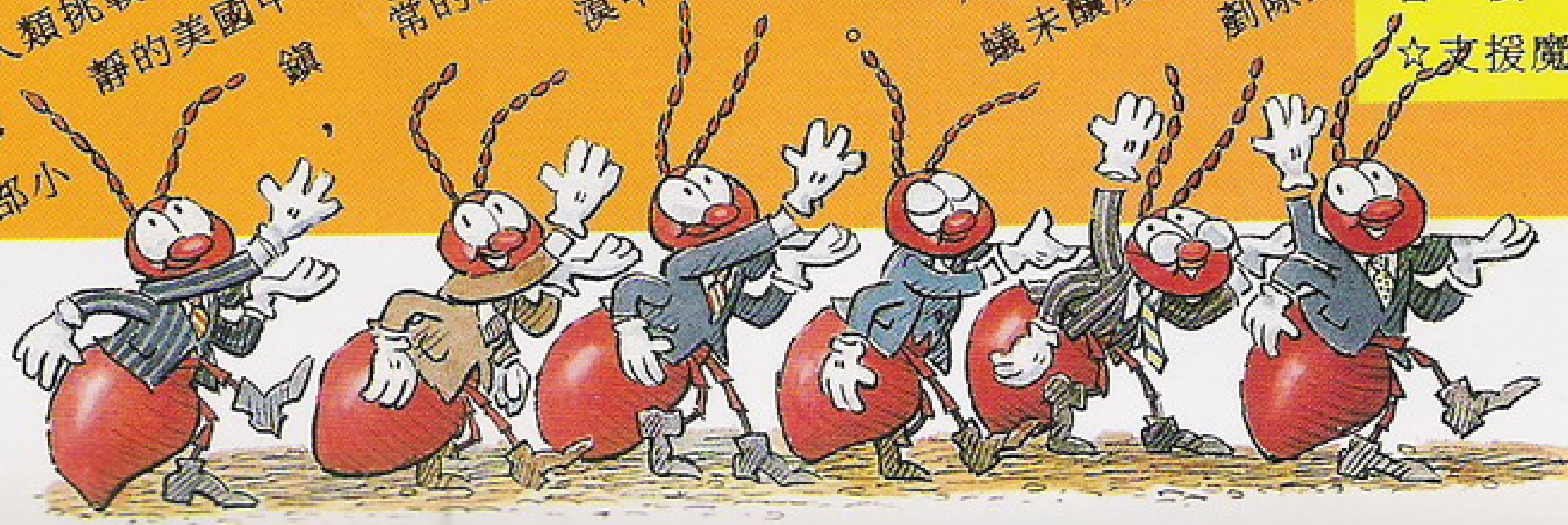




它來自沙漠，以巨大的身軀及不怕死的精神，向自稱萬物之靈的人類挑戰！寧靜的美國中部小鎮，在隕石墜落附近後，突傳多起怪異傳聞。身爲地質學家的你，本爲研究隕石而來到了這個沙漠中的小鎮，卻發現異常的放射線竟然導致沙漠中生物的突變。在驚聞多起人口失蹤的事件，並與巨大突變螞蟻多回的接觸後，你必須義不容辭的負起拯救市民的責任，搜集各項有力的証據，將螞蟻突變的事情公諸於世，並且說服頑固的市長，動用軍隊的力量，在巨蟻未釀成巨禍之前剷除這些突變的大傢伙。沙漠之蟲是一個結合冒險、益智、動作以及戰略遊戲精髓於一身的多樣化冒險遊戲佳作。

機　種	IBM PC XT/AT
記憶體	640K
顯　示	EGA/VGA
操　作	鍵盤／搖桿
類　型	冒險
片　數	8片
售　價	NTS 420元

☆支援魔奇音效卡



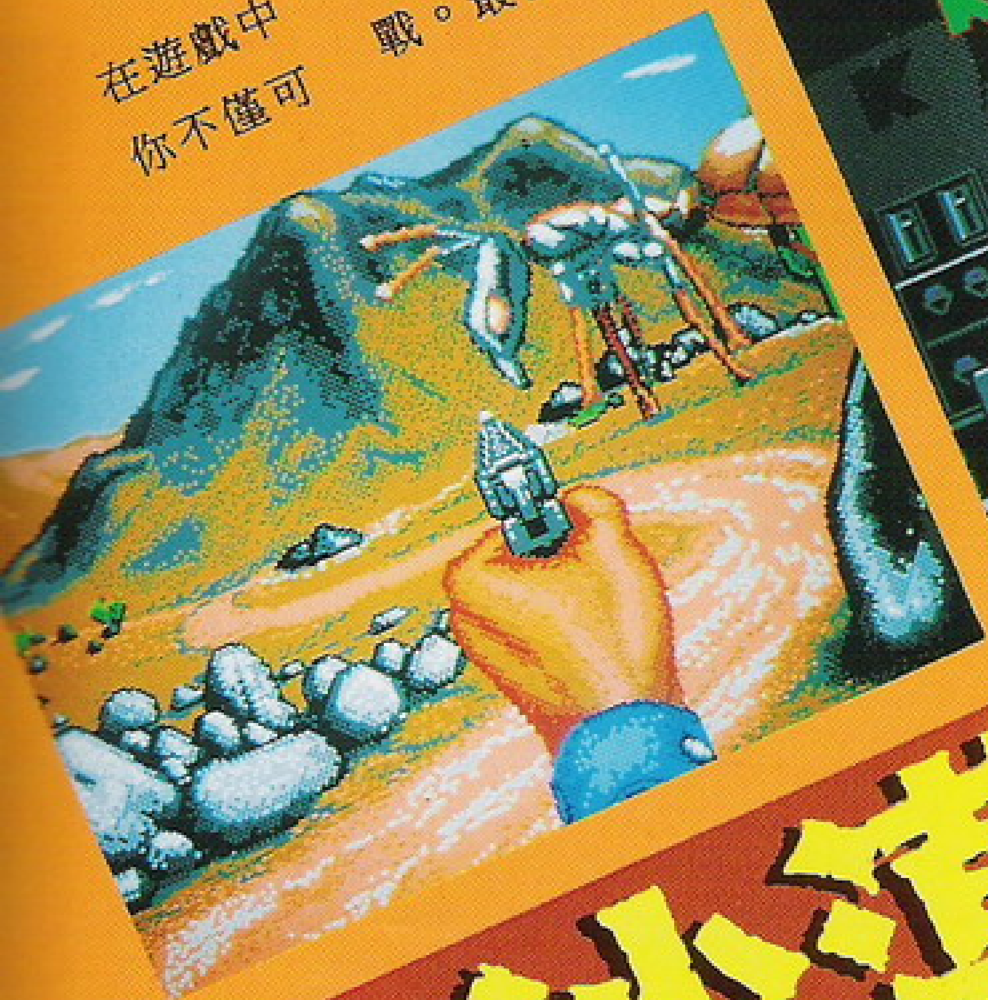
沙漠之蟲

全美年度最佳遊戲

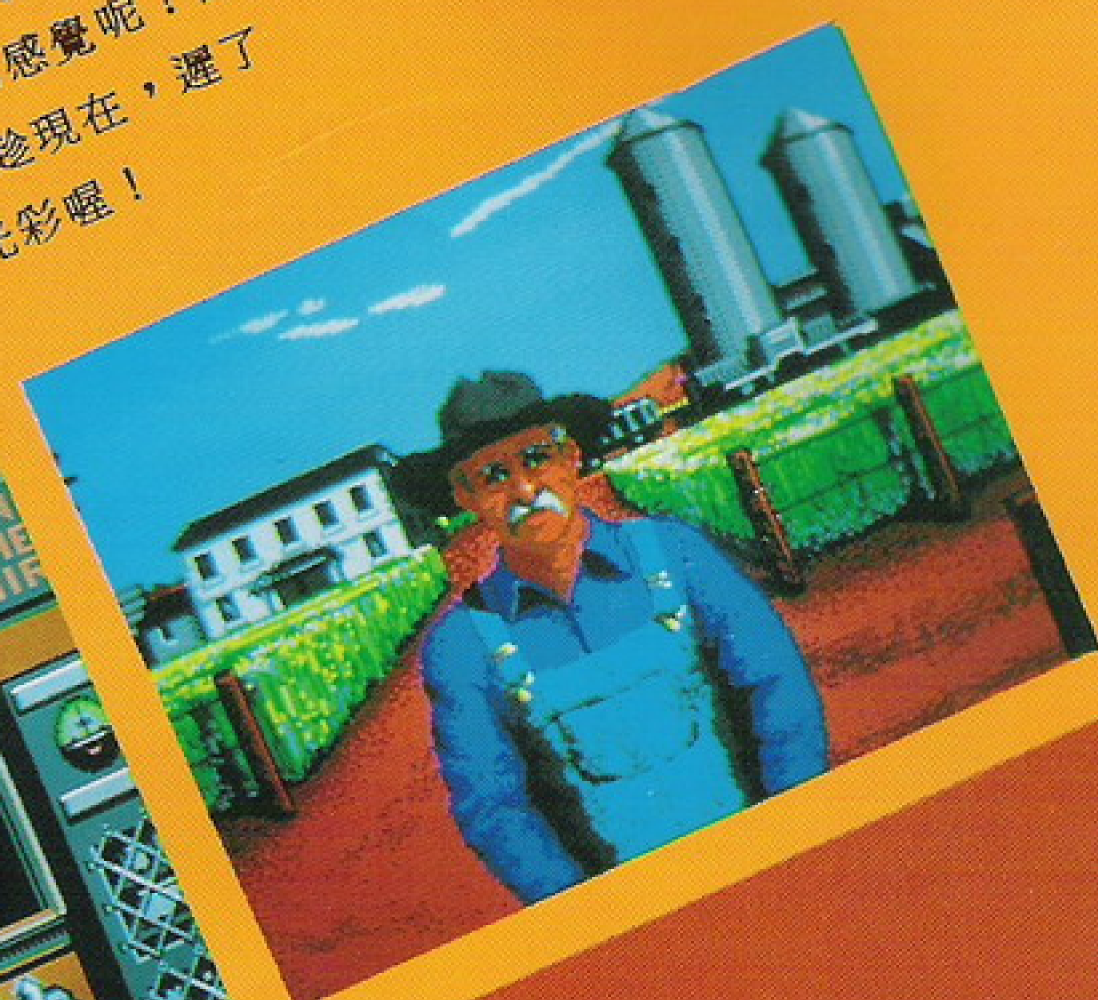
消滅沙漠來的恐懼

由美國災難電影名作改編

成爲傳統美國式英雄

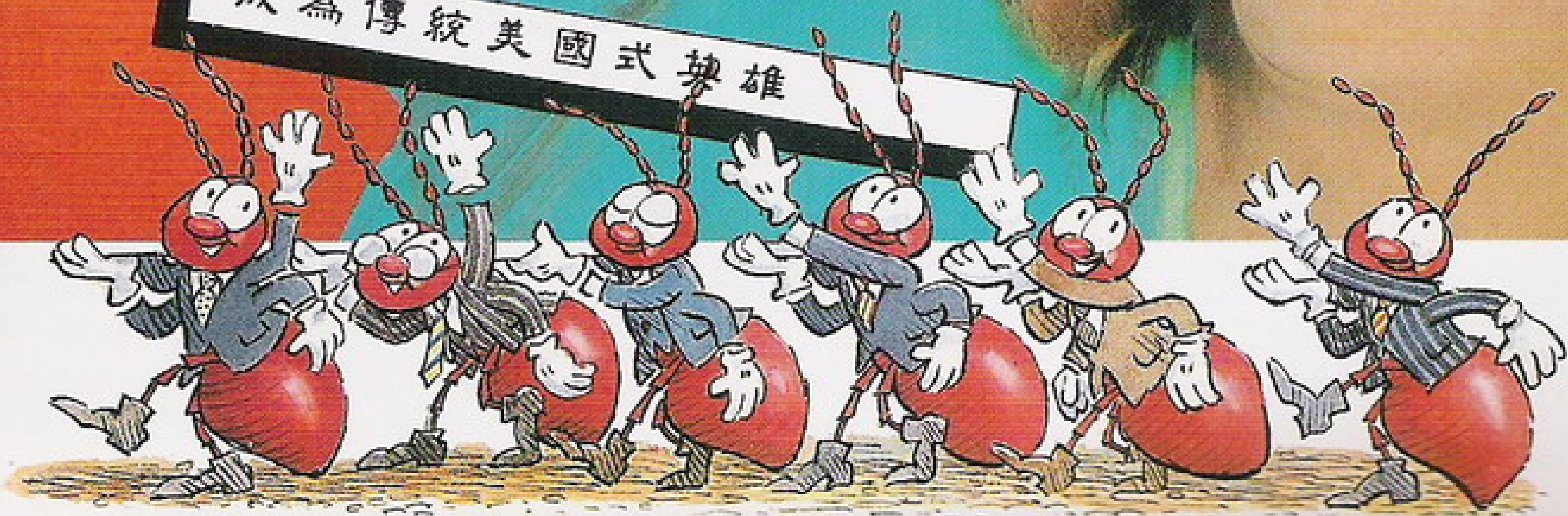




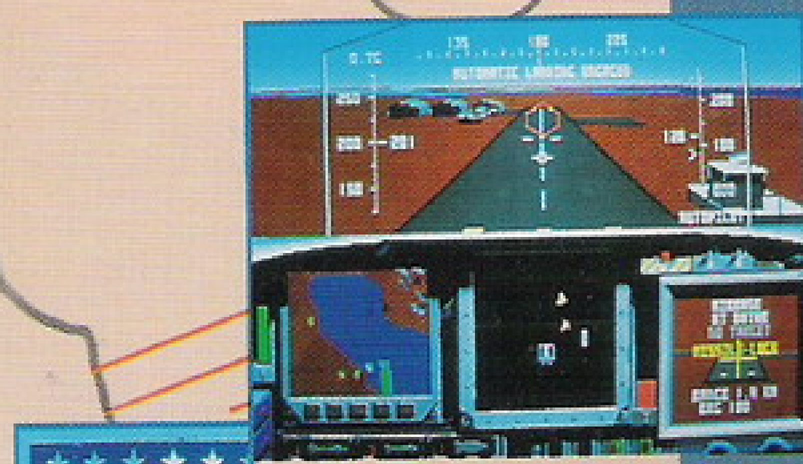


在遊戲中你不僅可以享受到冒險遊戲那種採查、解謎、完成任務成爲英雄的快感，更在遊戲中穿插逃離醫院的小益智類遊戲，還有滅火、與小混混械鬥或開車對撞等膽量對決的小遊戲，當然還免不了與巨蟻雄兵於陸地以及天空的大作戰。最後當你說服了市長發動軍隊圍剿巨蟻時，更可以戰略部署的手法，指揮整個軍隊與螞蟻雄兵作戰。你的終極目標是進入如迷宮般的蟻穴，安置定時炸彈以徹底的消滅突變的巨蟻。怎樣？這種多重的遊戲組合方式是否讓你有不一樣的感覺呢？體驗創新就趁現在，遲了可是不光彩喔！





親臨波灣戰場執行精彩刺激的空中爭霸戰


任務完成返航降落



殺敵無數，攻擊彪炳

鷹式戰鬥機 II F-15 STRIKE EAGLE™ 沙漠風暴

年初美伊的一場波灣大戰，引起全世界的關注。最後，美國終於以精良的科技武器和迅雷不及掩耳的沙漠風暴行動逼得伊拉克舉白旗投降，結束哈珊狂妄的侵略行動。現在，你就有機會加入這場世紀戰爭！

特色

- ⊙可執行八個有歷史依據的任務，包括轟炸飛毛腿飛彈發射台、消滅化學戰爭計劃和殲滅敵人空中武力。
- ⊙所有的任務、作戰計劃及戰術都以沙漠風暴為藍本。有各種不同的難易設定，讓你與各種不同程度的敵人較量。
- ⊙精緻壯觀的3D畫面和令人窒息的音效更增添沙漠中作戰的真實性。
- ⊙除了附有沙漠風暴任務外，還有F-19隱形戰鬥機中的北岬和中歐任務。
- ⊙在F-15鷹式戰鬥機 II 的原始任務中加入夜間戰鬥。

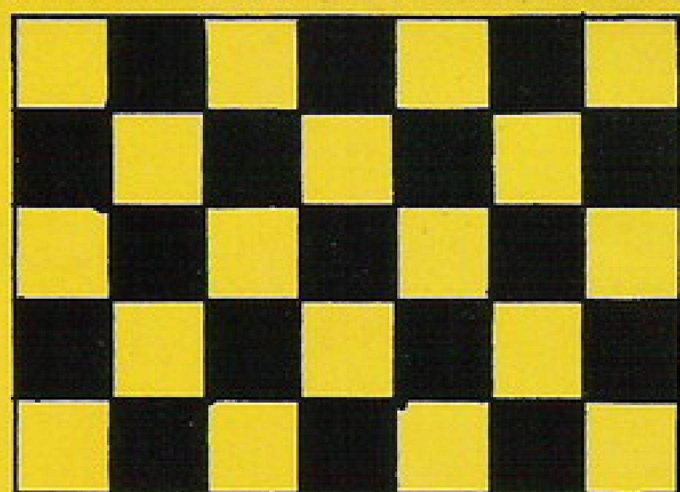


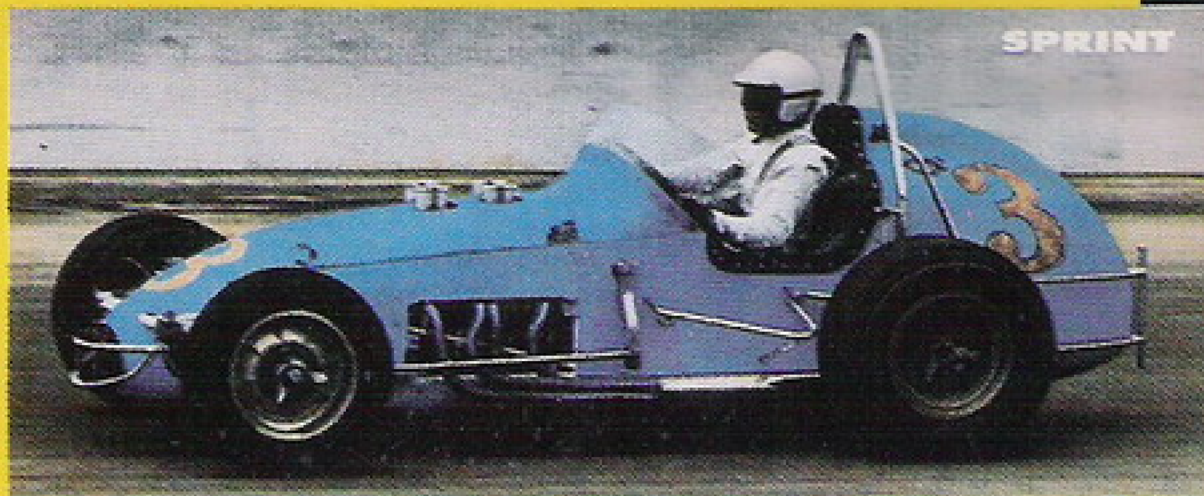

目標：敵方戰艦
任務：徹底摧毀



機　種：IBM PC XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：模擬
片　數：1片
售　價：NT$ 80元
☆支援魔奇音效卡

※本遊戲需與珍藏版22號F-15鷹式戰鬥機 II 配合使用





享受極限超速的感覺就趁現在！

MARIO ANDRETTI'S 挑戰極速 RACING CHALLENGE



年輕的心、狂飆的火焰，熱血青年何必一定要在簡陋的公路上狂飆風火輪，何不加入專業級賽車手的行列，用心體會超越極速的賽車精髓？讓著名的世界級賽車手瑪利歐安德提（Mario Andretti），以最精闢的見解，帶你進入高速賽車的殿堂。你將像任何一位職業級賽車手一樣，由最簡單的初級競速車開始，憑你的表現依序進級至更高的階層。著名的F1一級方程式賽車以及最高級的冠軍賽Indy級跑車，正等你來駕馭。

挑戰極速，一個最爲眞實、最爲精緻的跑車選手培育遊戲，將以最有系統的方式教育你成爲一位高級跑車選手，遊戲中除了提供六種專業賽車車型外，更提供了幾乎涵蓋世界各著名賽車場，包括蒙地卡羅、印第安波羅、底特律以及雷馬斯等，幾近十二個風光及特性皆不同的職業級競賽場地。



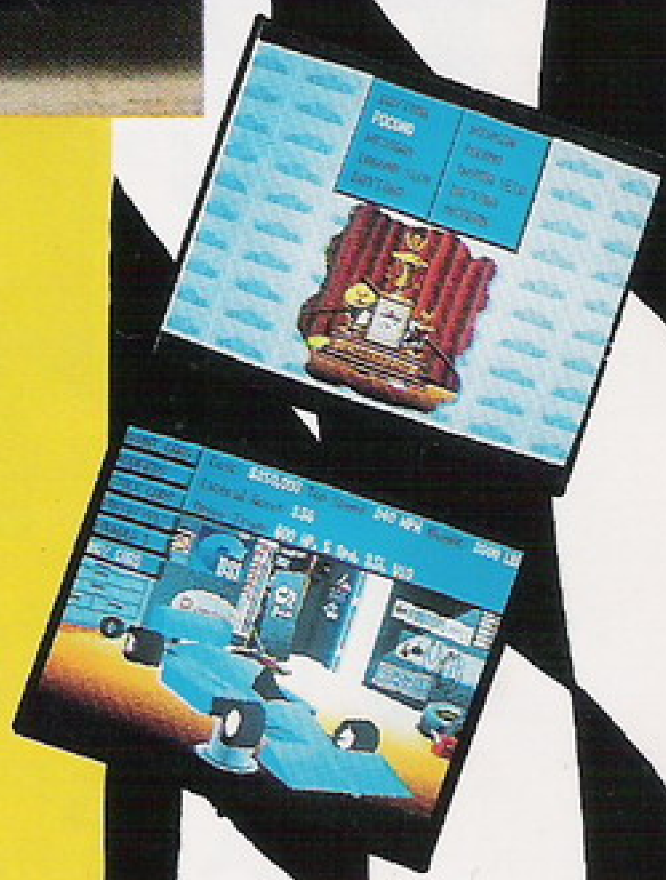
除此以外，遊戲還提供了自由選擇車型及場地的練習功能、多重角度的全程錄影監看顯示功能、定速巡航的特殊設定，並且還可以於耐力賽中維修及改裝車輛。遊戲操控性能更是靈敏，音效設計幾乎將各式跑車的引擎聲音完全眞實的展現出來，魔奇音效的強力節奏，更令人印象深刻。

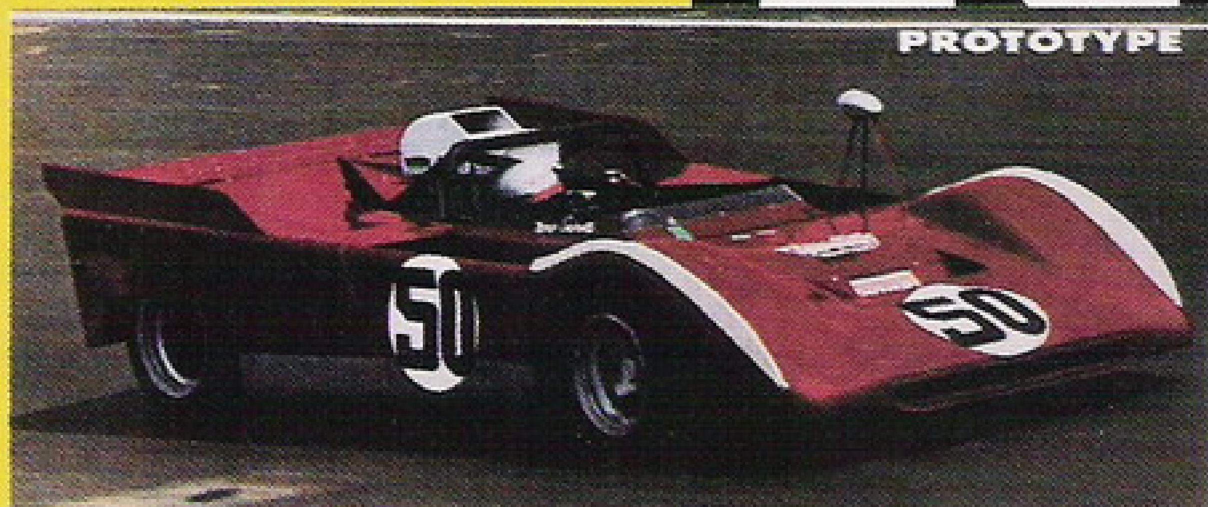
暑假該幹些什麼瘋狂的事呢？

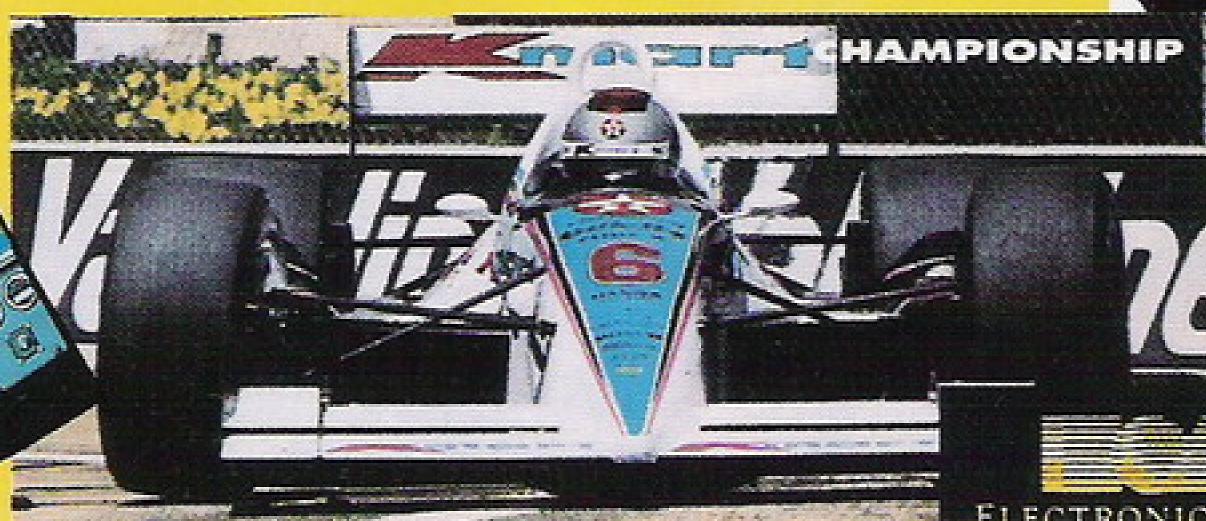
走！讓我們

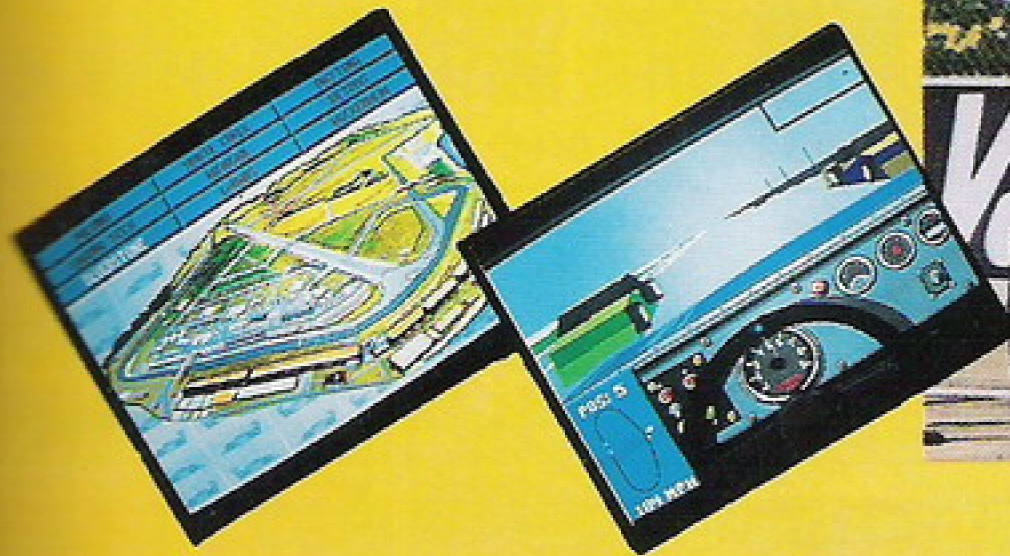
挑戰極速！

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA
操　作：鍵盤／搖桿
類　型：模擬
片　數：5片
售　價：NTS 300元
☆支援魔奇音效卡









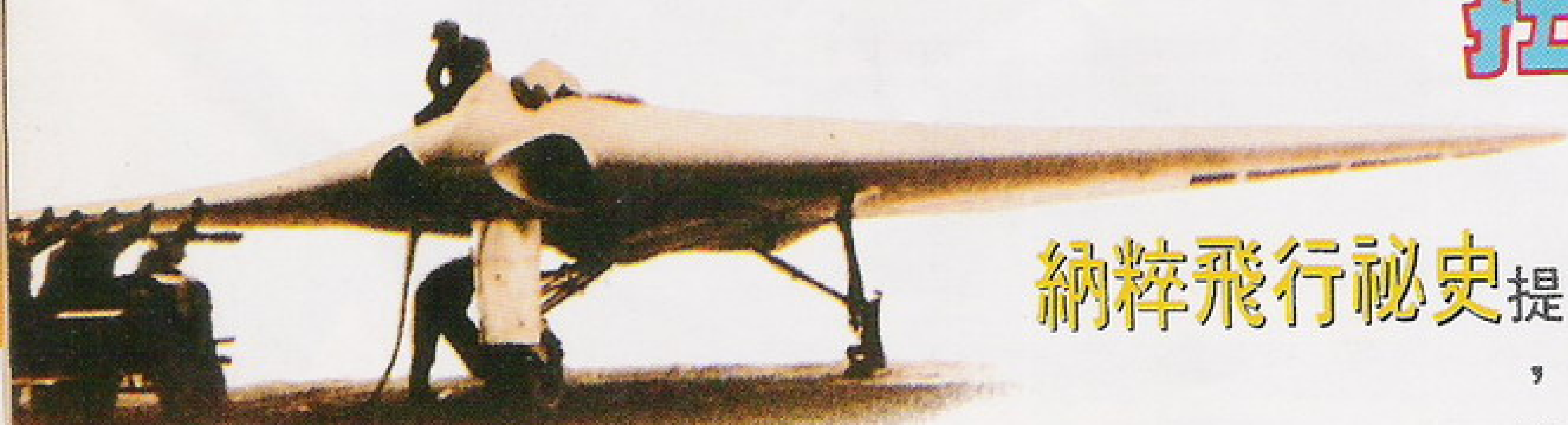
納粹飛行祕史

強片預告



盧卡斯公司出品之 LUCASFILM GAMES 超級戰機模擬傑作

第二次世界大戰末期，納粹空軍祕密研發的空中武力，扭轉整個戰局！



納粹飛行祕史提供多種第二次世界大戰空中武力，包括英美各式戰鬥機，轟炸機以及納粹的祕密噴射戰機！



話說三國演義推出之後，立即登上銷售排行榜冠軍寶座，蟬連至今，傲視群倫。在這一季的票選排行榜裡也勇奪冠軍，大放異彩。讀者諸君請看它和第二名的積分差別，將近是第二名的兩倍哪！

相信關心票選排行榜的讀者早就急著知道三國志和三國演義這兩個好遊戲在票選中首次過招，究竟鹿死誰手。結果三國志竟然只拿到第五名！莫不使眾多「三國迷」感到失望，也許是還有很多讀者不知道票選範圍已經改了，凡是軟體世界遊戲，不論貴族版或是珍藏版都有參選資格。

神劍封魔本季奮勇超前，竟然超越中文角色扮演遊戲神州八劍，贏得第二名！憑良心說，除開語言的礙障，神劍封魔不論畫面、音樂、打鬥場面，在在令人「愛不釋手」，很難罷手不玩。

神州八劍是軟體世界首部中文角色扮演遊戲，在這次票選中能拿到第三名，相當不錯，但敗神劍封魔手下，意味著中文角色扮演遊戲的製作還有待加把勁！

決戰中國象棋和創世紀VI在連奪兩次票選排行榜冠亞軍之後，不幸流失票源，分別退居第九、第八名，但總算還在十名內。

上季提到銀河飛將、楚漢之爭和麻雀學園來勢洶洶，進逼冠軍寶座，結果到了本季，楚漢之爭和麻雀學園陪同決戰中國象棋和創世紀VI一起滑落，倒是個有趣的現象。而銀河飛將在祕密任務、祕密任務II兩張資料片的支持下，還是退了一名，但看了前三名是什麼遊戲之後，也沒什麼好傷心的。

縱觀這一季排行榜，可以看到一個有趣現象，那就是策略遊戲佔了九名，角色扮演遊戲佔了七名，兩者合起來，超過半數，想來玩家們大多心儀運籌帷幄、神機妙算的諸葛孔明和降妖伏魔、鏟奸鋤惡的英雄俠客了。

下季排行榜見。

* * *

※票選範圍：軟體世界貴族版、珍藏版遊戲。

※加權計分方式：每張選票的第一名得十分，第十名得一分。

※資料來源：軟體世界雜誌第26期（六月號）遊戲票選。

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
1	三國演義	6083	策略
2	神劍封魔	3623	動作角色
3	神州八劍	3268	角色扮演
4	銀河飛將	3010	動作模擬
5	三國志	2493	策略
6	鐵路大亨	2410	策略
7	水滸傳	2318	策略
8	創世紀VI	2174	角色扮演
9	決戰中國象棋	1956	智育
10	麻雀學園	1916	博奕

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
11	楚漢之爭	1687	策略
12	猴島小英雄	1625	冒險
13	四川省	1364	智育
14	拯救地球	1276	角色扮演
15	御封戰將	1226	角色扮演
16	烈火神兵	1123	文字冒險
17	死亡潛艇II	1064	模擬
18	模擬城市	1063	策略
19	洪荒帝國	1048	角色扮演
20	決戰俄羅斯	916	動作

本季名次	遊戲名稱	積分	類別
21	波斯王子	857	動作
22	全球戰略	856	策略
23	人生劇場	847	智育
24	銀河帝國傳	630	策略
25	幽靈騎士	601	角色扮演
26	上帝也抓狂	585	模擬
27	宇宙傳奇IV	576	冒險
28	核戰狂人夢	566	策略
29	紅爵士	541	模擬
30	F-15鷹式戰鬥機	522	模擬

軟體世界泰國分公司

狂飆資訊展



去年（79年）軟體世界完成泰國市場的評估與籌備工作，於80年正式成立泰國分公司，18位水準整齊的工作伙伴爲拓展海外據點貢獻莫大的心力；他們憑藉年輕人的衝勁與活力投注全付心力推廣 PC-GAME 的工作，半年來，曼谷、清邁銷售點成長迅速。

手腦並用、聲光俱佳的個人電腦休閒軟體逐漸在泰國資訊界、大學城廣受注目，直到今年四月在曼谷舉行的***泰國全國電腦展***中掀起更大的熱潮。清晰震憾的魔奇音效卡樂音，　鮮活生動的VGA 畫面即腦力激盪的自我挑戰，使泰國公主偕同隨行官員二度蒞臨軟體世界會場，更吸引廣大的參觀人潮！



⚜ 軟體世界是現場唯一的發光體

軟體世界誠徵編輯人才

●●●不是玩家级的人不要看●●●



你是軟體世界雜誌的忠實讀者嗎？你喜歡玩GAME嗎？你想操縱雜誌的內容嗎？

以上或許看來沒有什麼，但是想想看：有一櫃子的GAME任你玩，而且你將在GAME林留名！

你心動了嗎？那就趕快自我評估一下：

我們需要的是玩家級，對於遊戲中的訊息大致看得懂，玩過的遊戲很多，對編輯有興趣者。

如果你符合上述條件，不要遲疑！趕快將履歷表寄來，這樣，你將有機會成爲軟體世界的一分子！

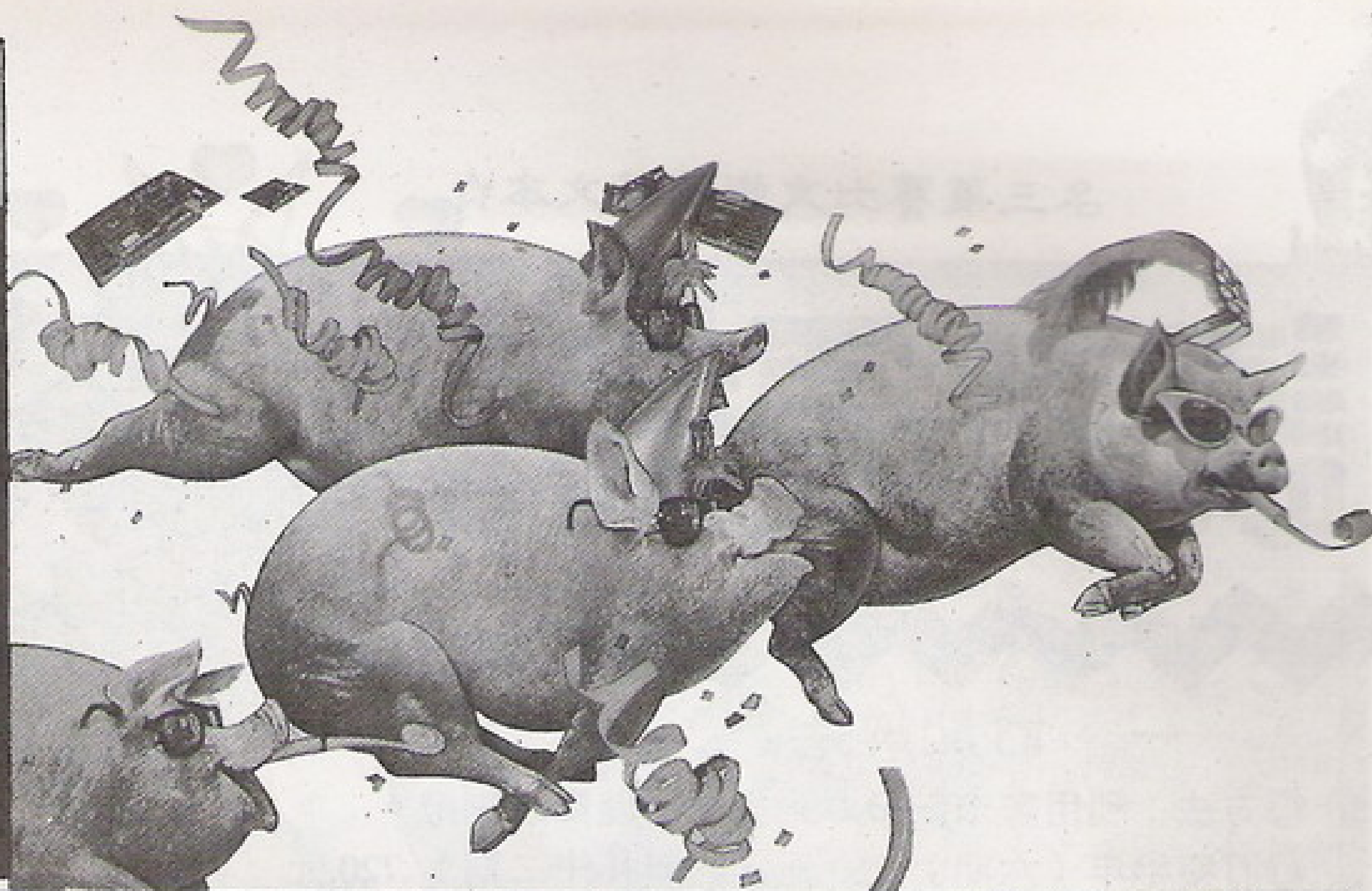
請寄至　高雄市郵政28-34號信箱

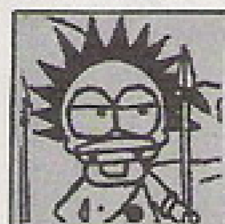
軟體世界雜誌社　收

開懷篇

電玩短路

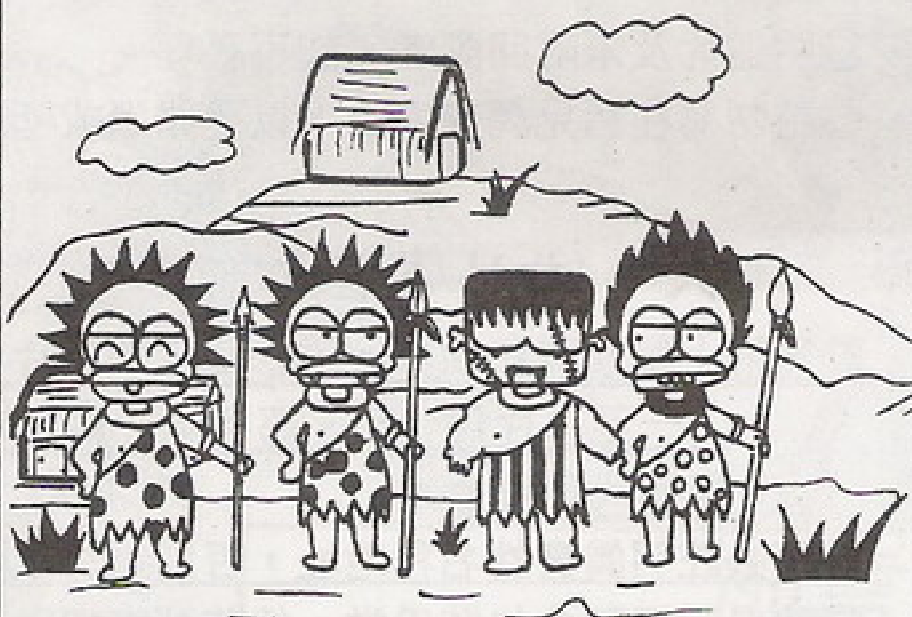
GAME SHORT

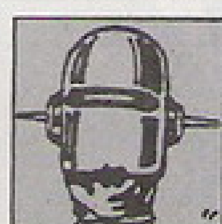




上帝也抓狂─怪胎篇

上帝爲了對抗魔神及邪教徒，大力鼓吹生育，沒想到信徒們自作主張⋯⋯

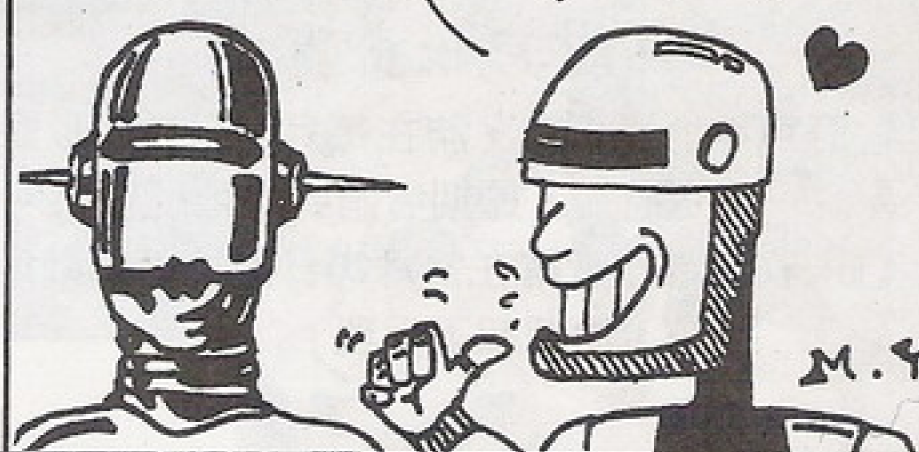




機器戰警＋重金屬美女

單身多年的機器戰警終於找到另一半⋯⋯

美人，我們結婚吧！





三國志─千里馬篇

劉備胸懷大志，一心想要統一中國，遂叫孔明備馬，準備出征，但孔明不同意，所以⋯⋯





油龍戲縺

石油龍受不了人們長期的騷擾，終於決定「自力救濟」⋯⋯





吸血鬼現在不必到處辛苦地找血了⋯

烏龍吸血鬼

捐血救人

歡迎光臨

M.Y

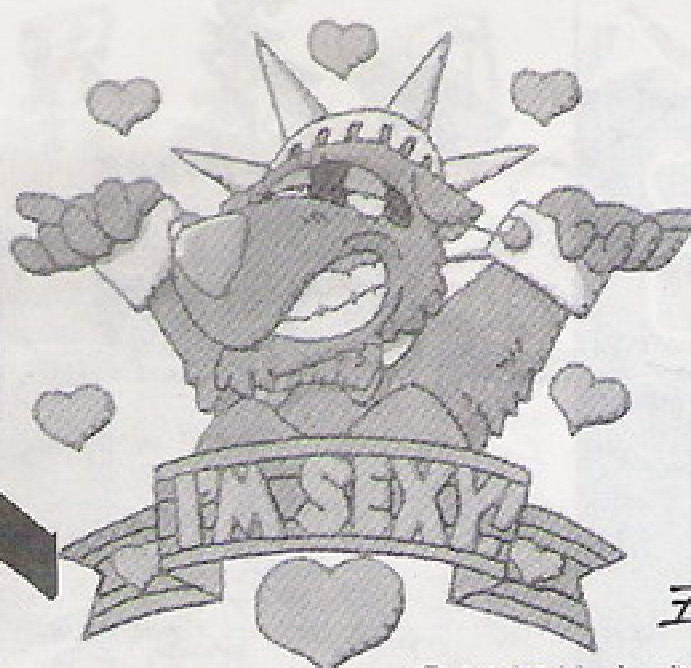


忍者龜

忍者龜行俠仗義、濟弱扶傾，赴湯蹈火在所不辭，特別是⋯⋯



讀者須知



一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期） 360元，一年（十二期） 720元
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。
◎暫不接受國外訂戶。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳爲憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第1期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本80元（含回郵）。
◎試刊號、第1、2、3、4、7、12、24期已無存書。

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎詢問者請務必註明姓名、地址、電話號碼，以便聯繫。
◎明信片及未附回郵者，恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎需附上維修費和回郵，維修費每張磁片10元，回郵：一至二片爲40元，超過兩片爲59元，一律以郵票代替現金。
◎務必註明眞實姓名和地址，否則無法以掛號寄回。
◎請自行用硬盒包裝妥當，倘若郵寄損毀，無法維修，概不負責！

七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

八、BBS站

◎軟體世界高雄BBS站專線： (07)384-8901 ，臺北BBS站專線： (02)321-4137 ，二十四小時免費開放，下午3:00～5:00整理信件，請勿撥入。



銷售排行榜

29期名次	28期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	NEW	銀河帝國傳	策略
3	3	麻雀學園	博弈
4	2	神州八劍	角色扮演
5	4	楚漢之爭	策略
6	7	決戰俄羅斯	動作
7	5	決戰中國象棋	智育
8	NEW	幽靈騎士	角色扮演
9	9	俄羅斯方塊	智育
10	8	三國志	策略
11	6	蓋世龍王	策略
12	28	鐵路大亨	策略
13	22	圍棋	智育
14	NEW	F-29隱形戰鬥機	模擬
15	13	立體花式撞球	運動
16	10	美女撲克·歐洲版	智育
17	21	祕密任務II	動作模擬
18	16	快樂泡泡龍	動作
19	17	銀河飛將	動作模擬
20	12	水滸傳	策略
21	23	波斯王子	動作
22	OLD	快打旋風	動作
23	26	獸王記	動作
24	OLD	雙截龍II	動作
25	NEW	賭城大觀	博弈
26	25	空戰奇兵	動作
27	24	御封戰將	角色扮演
28	OLD	烏茲衝鋒槍	動作
29	OLD	立體俄羅斯方塊	智育
30	14	神劍封魔	動作角色



☆本文榮獲徵文比賽第三名

三國策

前言

於三國時代鄴都舊址出土之三國策，乃以三個人物之言談闡述王霸之道：相傳原有十數篇，然郭公夏五，文字脫落，今只存政謀、兵略、將苑三篇；特譯成白話文以饗衆人。

／陳宗甫

政謀篇



吾乃曹孟德，人稱「治世之能臣，亂世之奸雄」也。事實上，也只有將軍事與權謀交互運用，才能擊潰群雄一統江山。如呂布之匹夫之勇只是部將之能，而非聖君之材。

（一）內政：

國富則甲兵堅；將衆必王霸成。洪水防治只需降到50以內即可，土地開發當然是多多益善。至於建築關塞既昂貴又無多少用處，不如將其移做它用；以徵兵最佳。

（二）人事：

尋訪及登用人才時必遵從軍師的諫言；登用人才忌大小通吃，一些平庸之輩不要也罷。戰場上擒俘的武將文臣能降伏即降伏；誓死不降的硬漢則囚禁起來讓他好好「反省」。將武將撤職更是無此必要，再無用的武將也可用來押解糧秣。單單運送錢糧會在途中被人貪污不少；但用調動軍隊時一起運輸錢糧就可安全抵達。賞賜金帛給武將是浪費且無效率；大將之材可在戰爭結束時賜與駿馬美女，而「食之無味，棄之可惜」的雞肋人物可別浪費寶物，只需將他留在後方行運輸任務即可。

（三）兵卒：

秋收之後，立即徵兵；只需留下數百金使計即可。武器價格十分便宜，一定要將兵卒的武裝度加到100；最後用調整軍力將菜鳥與老兵混合編組平衡行軍力，就不用花長時間訓練新兵，而隨時可出兵征討。

（四）人望：

「名不正則言不順；言不順則事不成。」如呂布、袁術之流，位低言輕，對天下豪傑能士少有號召力。而袁紹「四世三公」出身世家，文醜、顏良、田豐莫不樂於效力。提昇人望的捷徑就是搶到傳國玉璽；據說是在老做皇帝夢的袁術手上。玉璽到手則登用人才、降伏敵將就無往不利！

(五)謀略：

君主與軍師皆可施謀略。驅虎呑狼之計乃消耗敵國軍力及破壞敵國建設的一箭雙雕之良策；兩强交鄰則用此計使其相互征伐；又用此計之效果多誘出一將數千人之軍隊，如强弱相鄰則於强國施計令其出兵弱國，則弱國不至城陷而强國損兵折將；當此郡太守非無謀之輩時，雖然無法施計，卻可令鄰郡派兵使其土地荒廢、洪水氾濫；再乘缺兵缺糧之時機吾軍將其克之！讓軍師離開君主近側管理一無關緊要的郡，每個月軍師只要專心施謀略即可。施驅虎呑狼之計時別讓强國輕易地並呑弱國，保持各國在平衡中軍力逐漸減少最是重要。

遠交近攻之計可聯合他郡合攻臨郡，但他郡不一定會全軍動員替我軍打天下，並非可靠。戰爭發動前幾個月施以不停的偽書使疑攻勢，可在戰場上多幾個棄暗投明的盟友。策反人民之計無多大用處，可不爲之。

善用聯合出兵可使戰爭更易獲勝。聯合出兵多用於四郡間數萬人的大會戰；但利用聯合出兵也可由弱郡主攻，强郡助攻；而弱郡軍隊到達戰場後勿加入戰鬥，只需由强郡的大軍壓平敵人。戰後，强郡軍隊退回駐守地，弱郡軍隊就留下防守；如此防守線不會出現缺口，讓人趁虛而入。

(六)屯兵：

遇上鄰郡太守智勇雙全，守軍兵强馬壯，一時找不出破綻；那就別急於一時征服，在當地以開墾、治水、徵兵、練兵度日子；別忘記每隔幾個月派個武將到鄰郡待個三十天破壞建設。如此敵消我長，總有一日我軍可輕易地併呑鄰郡。

(七)戰略原則：

兩軍對戰時只須擊潰敵方統帥就可迫使敵軍退守他郡，不須耗費兵力在其他部將上；當敵軍退守至最後一郡時，只要斬了君主，其餘眾將官前無去路後有追兵，惟有投降一途。降將全部收編，用降將的軍隊補充手下大將所陣亡的兵卒；降將中的龍虎之材用寶物拉攏。如此士卒能將一日眾於一日，一統天下之日不遠矣！

兵略篇



張飛：「呔！燕人張翼德在此！三姓家奴休走！」



呂布：「原來是大耳兒的義弟；想單挑呂奉先奉陪！」

張：「哼！當兩將武藝只差一兩點，單挑是打不出什麼結果；那時只有在兵力上見眞章！武藝相差五點以上必可以「胯下馬，掌中刀」分出高下。

呂：「武將單挑時見敵將武力弱於己，必向其人挑戰；如自己武力不如敵將，可別急於送死！」

張：「而且擒伏敵將降於我軍，其下兵卒立刻編入後軍，可增加我軍兵力。」

呂：「所以見敵陣中有武藝弱於己的武將，在對戰時用單挑俘虜他！武藝90以上的武將必會單刀赴會；80幾的武將多會一怒之下出陣應戰；70以下的武將幾乎只會掛上免戰牌拒不應敵。」

張：「對付這種無膽之人，可在對戰中先攻擊一次，再要求單挑；此種人常在氣忿之下衝出來應戰。當然啦！這些手無縛雞之力的文官兩三下就被人下馬受縛！」

呂：「在我的方天畫戟下沒有敵手！劉、關、張三人才與吾打個平手，何況只有你張飛一個人？！想送死的話來大戰三百回合！」

張：「廢話少說！吃我一丈八蛇矛！呵！」

*　　*　　*



張呂兩人武藝在伯仲之間，今天內大概分不出勝負；就由我常山趙子龍來講講戰法吧！戰事前的軍隊編整，每軍以智勇雙全的大將統領全軍，以利作戰及施計；每一軍並要分配一位高智慧的軍師，用來視破敵軍計略。不要把軍隊平均分配到五軍，盡量把軍隊集中在中軍；在戰場上中軍就可用壓倒性的兵力將敵軍各個擊破！必要時也可帶一些沒有士兵的武將，一上戰場就令他們撤退到四周的空白郡以斷敵軍的退路。帶齊充分的糧秣及裝備訓練好兵卒是不用講了，但是當助

攻的軍隊時只需帶夠用一個月的糧食即可。

戰鬥的目標是敵方君主或太守的首級，盡量避免與其他敵軍的交戰。先把部隊移至敵軍弓箭射程之外，利用休息儲存移動力，再一鼓作氣衝到敵方中軍旁。面對敵方的防禦陣線，盡可能避免强攻下來；寧可用行軍繞遠路突襲敵軍防禦線的漏洞。如果兵力優於對方，在發動攻擊前可先以弓箭削弱敵軍；但如果弱於敵方，想削弱敵軍反而被敵方弓箭擊潰，可眞是「偷雞不著蝕把米；賠了夫人又折兵」！

攻擊的三種方式：死戰、對戰、快戰，各有不同的使用時機。死戰是以壓倒性的兵力霸王硬上弓吃掉敵軍，越龐大的軍團用死戰受的折損士卒越少。對戰乃用來擒伏敵將或在攻城時直取君主，太守的軍隊；剛才張、呂兩人的對話已有詳細的說明。快戰則用在守城時，敵軍已衝過弓箭的範圍兵臨城下；守軍可用快戰逆襲較弱的軍隊，又不會像死戰會離開駐守的城池大唱空城計！

最後來談談策略。施用策略的材料費可不便宜，金錢主要還是用來徵兵，留個數百金來施策略就夠了。火攻、水淹花錢不少，又有氣候、地形等限制，並不好使用；誘敵之計的效果似乎不如直接對敵軍攻擊。陷阱之計可用在兵力强大但武將智慧不高的敵軍；等他九日後脫出陷阱之計時我軍早已攻下城池了。燒糧之計的使用時機不多，因爲很難遇上敵軍缺糧的情況可令敵軍退兵。圍攻是最常用而且最好用的策略，對頑强的敵軍用兩三個我軍圍攻可收奇效，尤其是堅守城池的守軍。我建議挑選各軍統帥時武力愈高愈好，智力要在65以上；這樣才可施圍攻之計。以頭腦簡單四肢發達的將領當統帥，只會被敵軍的策略耍得團團轉！

將苑篇



劉備：「敢問先生如何善用人材以復興漢室？」



諸葛亮：「良將易得，軍師難求。欲興漢室必先求一安邦定國之材，無論出謀略或上諫言必可得心應手。軍師的諫言可避免不必要的浪費，順從軍師之諫乃明主所爲也。」

劉：「是啊！吾雖有關、張、趙等人，皆爲『萬人敵』；但是無一賢士輔佐，奔波征戰數十年，仍無一安身立命之地，愧對劉氏列祖！但是何處可求得安邦定國之材？」

諸葛：「其一是發掘當地之賢士；其二是攻打敵國俘虜敵國謀臣。如皇叔中意鄴郡曹軍軍師荀彧、郭嘉，可發兵以俘虜此二人；當二人投降編入後軍時，立即撤回原郡，再以珍寶以收其心，吾軍就得了一優良的軍師。」

劉：「原來如此。那何以收買人心？」

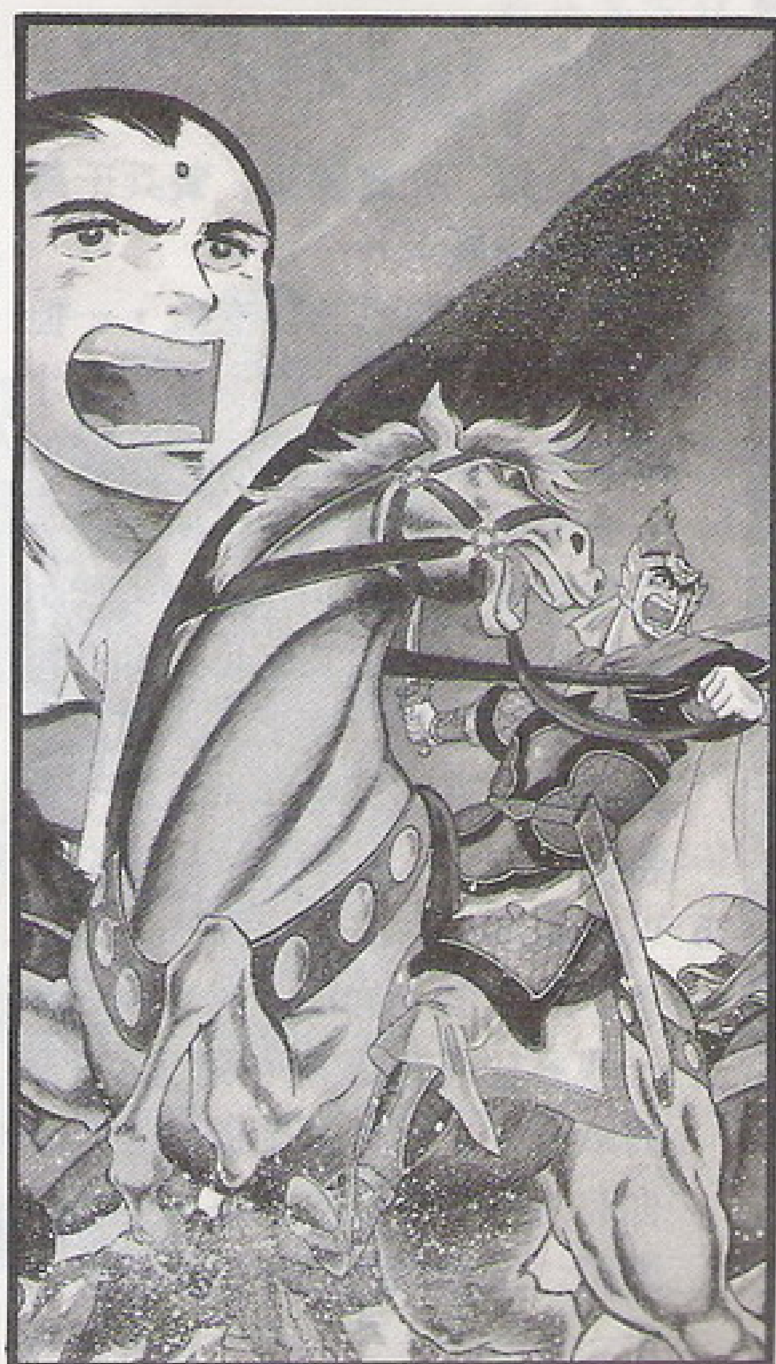
諸葛：「授與文臣兵書、美女，武將授之寶刀、駿馬、美女。授其珍寶並可順便對武將進行教育；武力80以上的將領多送幾把寶刀、駿馬把武力提升至90，皇叔你也需要鍛練了，爲人君主武力、智力、魅力最好到達90以上。智力60左右的武將送幾本兵書把智力加到65才可用圍攻之計。文臣如徐庶、龐統、周瑜，稍加訓練武力可成爲武力90，智力90幾的大將之材！培養人材的功夫不可不重視。」

劉：「吾以後必勤練武藝。玄德能得先生輔佐，如魚得水！」

諸葛：「聞皇叔愛材，臣亮必效死報！」

後語

三國策之言，並非一時一地所成；考據其內容，疑爲後世之人託古以喻今。眞相如何，惟有靠今後之歷史學者驗証之。



☆本文榮獲徵文比賽佳作

三國演義—兒子兵法

／武曲星

話說人世間，每五百年一次兵燹劫數，武曲星奉玉帝之命，每隔五百年便下凡一次以解兵災。近年來合該你們有難，眞是兵禍連連，先是「三國志事件」、「信長兵變」、又是「水滸傳之變」，緊接著再來一個「三國演義之災」，嗚呼哀哉！余致力戰略軟體數十月，深知欲達到登峰造極須喚起玩家意識。然見水滸傳之攻略後，實在是令我痛心疾首，中國人你爲什麼不站出來？傳聞人間的有志之士正號召天下英雄，展盡才略欲除三國演義而後快，這次我不要再沉默了，待我傳你們一部「兒子兵法」殺得新亭侯狗血淋頭。

下駟篇

子曰：水準不夠者請不要看此兵法。本兵法一律採難度10爲假設。

1.選擇4、5、6時期中的劉備、孫權、曹操。

2.努力生產、充實國庫、養兵千萬，再談作戰。

3.作戰要領—只准勝不准敗，一但戰敗身敗不打緊，名（望）裂才是要緊。名望低則降將忠誠度低，名士受召意願不大。

4.兵多將廣—注意攻防地形，在水面跟城中守軍作戰的是白痴。當你有絕對的兵力時，又極需更多的將領，不妨打場硬戰，帶一些將領回去。

5.以寡擊眾—通常一場打下來大都是兩敗俱傷，兵法上說：『選擇一個高智商的將領，欺侮低智慧的敵人。』在軍團配置時，如果你有六個將領，那麼其中一個軍團可以配置兩個軍隊；倘若你有十一個將領，則其中一團可以配備三支軍隊；換言之，你的軍隊必須平均分爲五個軍團。

這裡我們假設你是攻方，並且有六個將領（包括諸侯）的弱小民族，面對強大的敵人（守軍在一萬至三萬）你該如何致勝呢？首先在配置軍團時，把謀略值最高的將領（最好超過90），和諸侯一起擺在中軍，進入戰爭畫面後，找出守軍中謀略值差的軍團（即此軍團中的將領沒有一個謀略值到達90的）愈差的愈好，接著以中軍欺近，其餘軍團則隔岸觀火。當然啦！如果你還有其他具高謀略的將領，最好是一起行動。只要不碰到雨天，就放火燒對方的糧，因此一次作戰至少要帶3000單位的黃金。直到敵軍存糧不足時（視對方人數與剩餘天數而定），馬上退開紮營休息。不久，只見敵方士兵不斷減少，甚至降到0，現在誰勝誰負不是很明顯嗎？

6.賞賜—降將一到戰爭結束，最好馬上賜賞。兵書：降將的謀略值高於戰力者。寶刀：有勇無謀的將領。美女：英雄難過美人關，最有成效的賞賜物。駿馬：只適合原本忠誠度就不低的將領。



7.託管—電腦的軍事管理要比你好多了。

中駟篇

子曰：不知天命不足以取天下。本篇可以說是天機篇，天下的謀士的畢業時間均記錄於此。

時期1、2。選擇劉備、曹操，如果你是選擇第一時期的劉備，一開始請你速移往12郡，否則…。先在12郡苦心經營，待第二年春，將第九郡的張昭請過來，暫任爲軍師。接著將第十三、二十七的將領不分庸劣，只要軍師點頭就挖過來，先別急著賞賜，把其兵力分在劉備和張昭手下，然後十三郡如探囊取物，此郡人才輩出，不吃不可。若你運氣好尚有眾多兵力給關羽，不妨把他移到24郡（如果可能的話），僅留一位駐守12郡，其餘調往13郡（爲了可以將劉備與張昭編在中軍，13郡至少要有6個將領）。

當然，第一時期的曹操作法大致相同，雇用張昭（初平元年，九郡），取13郡佔24郡。

在初平二年魯肅可在24郡找到，以後呂蒙會跟著魯肅加入。初平三年在24郡可找出周瑜（謀略97）。以下是人物出仕表（僅列出謀略95以上者）：

如果以上幾郡不在你手上，那麼只好每個月利用君主指令（7-5）看看了。表中爲遊戲一開始就可能找到或就已出仕了，（ ）中的年代，表示視尋找者的謀略值，及軍師金口而定，但相差僅在一年。附帶一點，如果你有辦法，在建安年前把23郡佔下，或許建安四年會有意

人物出仕表

姓名	郡	時間	謀略
張昭	9	初平元年	96
郭嘉	11	****	97
賈詡	15	****	95
魯肅	24	初平二年	95
周瑜	24	初平三年	97
徐庶	13	(初平三年)	95
荀彧	13	(初平三年)	97
龐統	28	建安(元)或二年	99
司馬	16	建安二年	98
諸葛(註)	9	建安五年	100

外收穫喔！而建安五年會有驚喜。蓋孫權在建安四年十八歲，若沒有投靠孫策，就是你的人了，而陸遜謀略96，在建安四年出仕孫權。能擁有否視運氣而定。

P.S.

本篇兵法中給你幾點建議：

1.初入門者，可選擇第二時期的曹操或劉備。

2.所有玩者請注意這點：張松所在的州郡，請你不要去挖角（太守、軍師），否則…嘿嘿。

上駟篇

子曰：知其不可而爲之。創造新君主。

1.創造：

新君主的屬性均爲50，另外你有 100 點可以調整，你不妨把謀略、戰力、魅力值改爲 90(MAX)，把體能由80改爲60就可以了。謀略和魅力的重要性不提你也知道，而戰力倒不影響作戰結果（除非你跟人單挑）但與練兵速度有關。而領地的選擇，就是決定你一生的關鍵了。在第一時期可選擇12郡，其他時期建議你選擇南海郡。

2.生存：（本篇以第四時期爲例）

選擇領地一定要避開戰略要點，如果你選擇九、十郡，雖然人口眾多，但必死於非命。如果選擇第一郡、夷州或西南各郡，人口稀少且可能毫無名士，則事倍功半或終難逃一死。

首先你在南海郡防洪開墾，提高人民忠誠。待收取稅收後，去尋找南海郡中的唯一名士。讓他把金子帶到隔壁的空白州郡徵兵（在本郡徵兵會降低人口數，減少稅收），購買武器並練兵，不過請在每年三月前回到南海，把兵調給君主。如此一般待君主兵力達5000人後，開始攻打隔壁的其它郡，設若你一不小心佔領該郡，請不要得意，馬上把降將忠誠度提高，帶回南海郡。這一方面是保存實力，一方面避免被敵人攻打而降低人望和土地價值。總之這一仗的目的在請將，而非佔領。

待第二次實力充足後，領著你的將相，在附近找塊有智將而兵力少的州郡，通常目標是孫權的陸遜，設法捉他回來拜軍師。如果你成功了，那麼現在你可以開始生存在各強國間了。

3.侵略：

至目前爲止你的兵力（將領）還是不多，爲了避免打敗仗，盡量把兵力集中，每打完一州郡後，除非此郡人口數相當多，否則還是撤兵較好。反之，如果本郡不錯，就把所有兵力集中在此吧！

因爲孫權的兵力大多分散在各郡，因此我們不妨先滅了孫權，佔領江東。再逐步消滅劉備，取孔明，殺曹操，擒司馬一統天下。

在此，我再強調一次，領兵作戰強攻硬打是不行的，一定要避強擊弱，燒光敵人的糧草以不費一兵一卒便可佔領該地，切記！

喔！還有你要創造新君主的話，千萬不要嘗試第五、六時期，那將是一場惡夢。言盡於此～

武曲星百拜

※註：第三時期諸葛亮在28郡。





THE SAVAGE EMPIRE

洪荒帝國之旅(三)

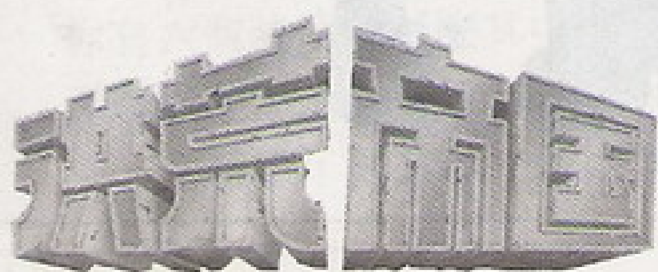
/Indiana Jones

前言

富饒的故事內容，一直是創世紀系列最引人的特點，這次的洪荒帝國，更是充份的發揮此一傳統，爲了不浪費它精彩絕倫的劇情，所以這篇攻略是以故事性手法來完成，相信不論你是否正在探險 Eodon 谷地，都能愉快的把這篇攻略當做小說般來欣賞。

爲了故事的完整性，Savage Empire中有非常大量的對白，但由於內容繁多，有時甚至有「混亂」的情況發生，所以攻略中的對話是經過壓縮、修改的，但絕對能保持原意。不過，在玩的時後還是自己看看原文的談話內容，除了可以修練英文的功力之外，還有許多意想不到的趣味喔！

還有些事要提醒新手：對話之中有些粉紅色的字，看到了沒？那叫「關鍵字」，也就是重點所在，是追問資料的好材料。若是初次見面，就要以 Job（工作）、Name（名字）來打開話匣子。另外，說明書一定要用心的 K 幾次，以免連 Intaya 的茅屋的門都不會開，那可就遜斃了！什麼？眞的不會啊！用 Use 啦！（想當年我玩創世紀VI也是這樣呆呆的）以上幾點，新手可要牢牢記在心裡喔！



序

最負盛名的冒險者是誰？猜對了！是Indiana Jones，也就是區區在下。前不久才和Rafkin及Malone解救了 Eodon 谷地的我，現在正在火星冒險，不過特別



應老編之邀，寫出我在Eodon V-alley 的冒險經過，以饗各位S-oft World 的讀者，至於火星之旅的故事，請你拭目以待吧！

Eodon 之旅

沒有汽車發動的噪音，沒有鄰家小孩的哭鬧，連最愛擾人清夢的鬧鐘都沒響，哇塞！一個好難得的寧靜早晨，除了正在搖我的肩膀、似乎想把我從睡夢中叫醒的那隻粗糙的大手之外，一切是那麼地美好。當然，我是不會去理它的，畢竟一個安靜的早晨是少見的，我翻個身，準備和我夢中的…等一等！一隻粗糙的大手？我猛然睜開雙眼回頭一看，只見一個精壯結實、古銅色皮膚的年輕人站在我的床…邊。我的床呢？我那柔軟舒適的名牌水床竟變成一塊硬不隆咚的厚木板？還有，我的房子、我的海灘別墅變成了一間小茅屋？天哪！到底怎麼回事？這是哪裡？我剛起身想問那來路不明的傢伙，一陣劇痛突然襲向全身，我又暈了過去…

正午的太陽是如此的火辣，即使幾道由屋頂空隙篩落下來的光束，也足以把我從夢中喚醒，我必須舉起手來擋住强光，以保護我的眼睛，「他醒了！師父，他醒了！」一個年輕有力的聲音在我身邊叫著。我轉身看了看，是上次那個年輕人。與上次不同的是，在他身後不遠處多出了一個人來，很眼熟的人。看來有些蒼老，不男不女的樣子，給人十分深刻的印象。從他深邃的眼中，可看出一絲的溫情和幾許的嚴厲。「Indi，我是 Intanya，K-urak族中最有權力的巫術大師，我們見過面，就在Darden擄走A-iela的那晚。」他毫無表情的說著。

Darden擄走 Aiela 的晚上？





我想我記得了！那天早上，我到博物館去找尋多年老友－Rafkin教授，請他幫我解夢。他聽了我的夢境之後，拿出了一塊疑似月之石碎片的石塊給我看，他認爲兩者之間有某種程度的關聯。他沒有錯！就在他拿出碎片後不久，碎片製造了一個黑色的月之門，一種充滿邪惡的黑色，它迅速擴大，呑噬了整個實驗室，然後全部送到這不知名的地方，一個在場的記者－Malone也一起被傳送到這個地方。我想，我們已被命運之神選上，去完成一個會令我們永生難忘的工作，或者說是冒險。

不論如何，我們來到這姑且名爲－Savage Empire的地方，並救了一個美豔動人的女戰士（我想我愛上她了）。就在我們和她的族人慶祝的晚會上，Darden騎著他那可比美坦克的巨大座騎，帶來Urali的戰士，想搶Aiela。在那一場混亂之中，Aiela被捉走，我則昏迷不醒…



「Indi，你已整整昏迷了六天，我一直在擔心你能不能活下來？現在顯然我的擔心是多餘的了。恭喜你挑戰死神成功，你已證明了你就是天命勇士，請幫助我們救回Aiela並和Urali族對抗，我求你！」就在我回憶這一連串簡直是光怪陸離的事情之際，Intanya滔滔不絕的說著。

我看了看身邊的年輕人，沒有回答Intanya的話，連日來的怪夢已使我分不清這是夢還是眞。

也許是誤以爲我默許了他的要求，Intanya繼續說道：「在你身邊的這個年輕人是我的徒弟－Triolo，我希望你能帶他一起上路，好嗎？」

事到如今，不論我信不信這是一個夢，我都會全力以赴了。如果是這樣，那我就先找出Rafkin教授，這個充滿了恐龍和土著的地方實在是太危險了！還有，那個記者也得找到才行，我這麼想了想後，對Intanya說：「好吧！我去救Aiela，但你得先告訴我Rafkin和Malone在哪裡，我需要他們的協助。」

「神靈指示我，Rafkin有可能在Yolaru村中，向東邊去找找看吧！至於Jimmy，我曾夢見他在Disquiqui村出現，但我有不好的預感，你最好快去找他。」Intanya說道，「關於你，我知道你在一個叫Britannia的夢土曾有過許多冒險，你被稱做聖者，你是戰士也是英雄，這是我之所以找上你的原因，除此之外，我知道的比這更多」他的眼中充滿了笑意，但顯然不願再多作說明了。

我靜靜的看了看房門，毅然走向前去，打開大門－接受命運之神的挑戰…

一出房門，我就看到了一個老當益壯的男人站在不遠處，手臂上的兩個環，使他看來是有地位的人，我決定和他談談，於是叫住他。「我是Kurak的酋長，我率領我的族人及Yolaru和蟻人作戰。」他說著，眼中的光芒給人不凡的感覺。



「蟻人？」這個名詞對我十分有趣而且新鮮。「對！那是一個强壯的昆蟲戰士，常從西方來攻打我們。他們强壯、殘暴，而且數量極多，令人聞風喪膽。」他說道，「至於我的女兒Aiela，已被Darden帶走了，Kurak的戰士們雖然想救她，可是找不到Urali的村子，也許Topuru會告訴你，請你幫我救她吧，Indi。」

從他的眼神中，我可以感受那種父愛與憂慮，雖然沒說出來，但我心裡已暗下決定，一定要把Aiela救出來，還有那個叫蟻人什麼的玩意兒，也許才是Eodon的眞正問題所在吧！

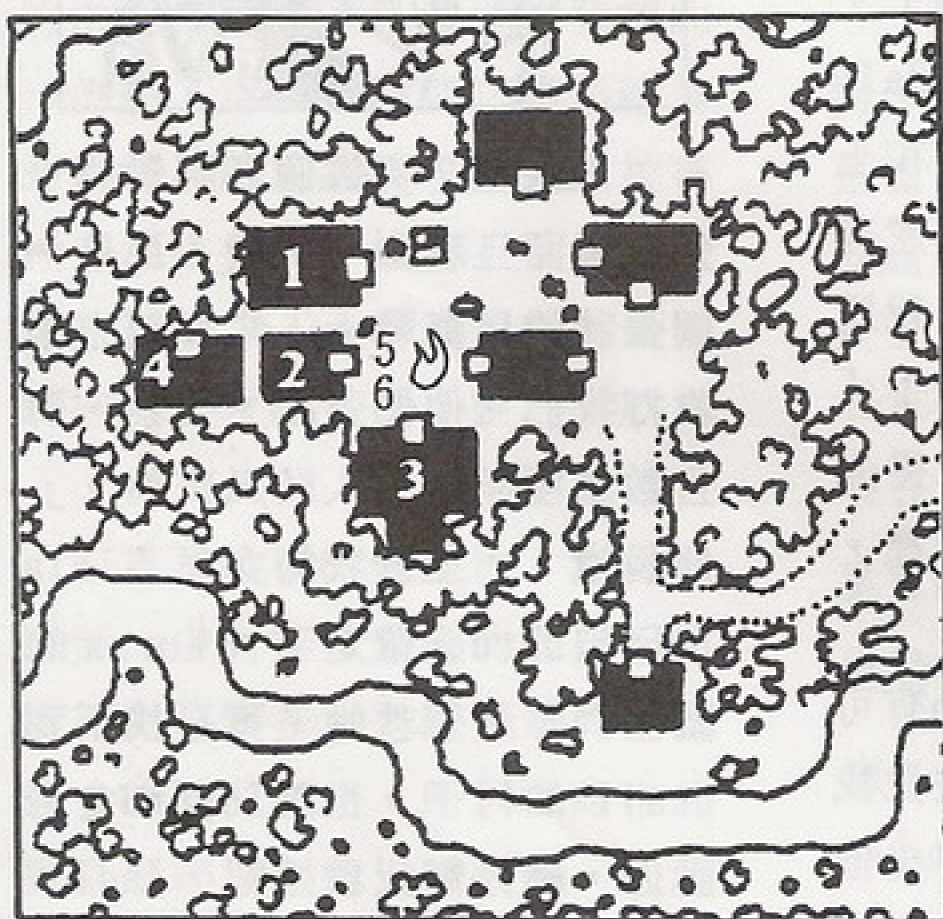
和他談過之後，我就在村中遊覽一番，順便和村民們聊天，不但知道了Topuru在Barako附近，而且還在村子裡找出一些好東西，像是：箭、盾牌、食物等等，Triolo還在巫師房中的竹籃中找到好些藥劑呢。

最後，我們和一個自稱是酋長的養女的年輕女孩說話，沒想到被她死纏著不放，還問我愛不



愛她？眞是花癡一個，我大聲回答她「NO」，結果她竟然昏倒在地上，我和Triolo一看麻煩事來了，趕緊一溜煙的跑出村子。

Kurak



1.Lots of Spears & Shields
2.Chief's Hut
－Aloron and Aiela
3.Shaman's Hut
－Intanya and Triolo
4.Tristia's Hut
5.Abron
6.Tristia

到了村口，和Triolo討論了一番之後，我們決定先到附近的Yolaru村去找Rafkin教授。於是我們順著小路向東邊走，這一路上的景色雖說不上是鳥語花香，但是清新的空氣，扶疏的花草，確實使久居台北的Indi陶醉其中，眞是太令人滿意了－至少在那隻劍齒虎出現之前。

那隻黑色的劍齒虎比人還大，要不是靠著Trilol的幫助，我早不知道死到哪去了。

拖著受傷的疲憊的身軀，我再也不敢留在這附近了，趕了好一段路之後，我們遇到了Sahree，也就是Yolaru巫醫的女兒。她看來像是一個頑皮的女孩。我認爲她也許會認識 Aiela ，所以就問她 Aiela 的事情。

「Aiela？我當然知道，我們倆整天泡在一起的，你知道Oloro嗎？我們想和他一樣統一Eodon山谷，可惜一直做不到。」

「Oloro？」我想我又發現了些新東西。

「很久以前，山谷中充滿了恐龍，人們幾乎被逼得無路可走，可是Oloro 卻勇敢的站出來，他替各族族長完成了一件工作，使大家心服，然後他在山上建了一個大鼓，召集了所有的戰士，和恐龍決戰，雖然他戰死了，可是人類卻因而活下來，可惜如今蟻人肆虐，卻沒人挺身而出。」她感慨的說著。

「我就是那個人。」說完以後，我頭也不回的走了。

離開她不久，就到了Yolaru村，過了河之後看到更多的人和房子，中央的地方有一塊空出來的營地，放置了一些雜物和幾張美麗的皮草，我順手拿了一張。和石階對相的是酋長Apaton的房子，門口還站了一個怪異的人，他老裝出一付很忙的樣子，對我們不理不睬的，眞是十足的「臭屁龜」。我們走進酋長的房子想和他談談聯盟的事（鍵入 Unite），他反問我爲什麼，我告訴他爲了蟻人（鍵入Myrm），他考慮了一下便說：「可以！我答應，不過你必須先幫我從 Tichtical 城帶回來十支 Obsidian Sword，否則想都別想。」

好吧！看來這是我打倒蟻人之旅的第一個任務了。

酋長的房子南邊就是Rafkin的住所，剛見到他時我激動得不知說什麼才好，我們談了好一會兒，他說實驗室可能在西邊的島上，有些重要的東西在那，一定要找到。還有，爲了我們的安全，最好做一些土製炸彈什麼的。不過，在那之前要先找到 Jimmy，因爲聽說他被迫和 Disquiqui 酋長的女兒結婚（別忘了問他Join ）。

談完之後，我們便在村中四處探訪，雖然沒有什麼重要的訊息，不過卻在西北角的房子裡找到一些藥劑，我們當然又把它當作是村民送的禮物收到口袋了。

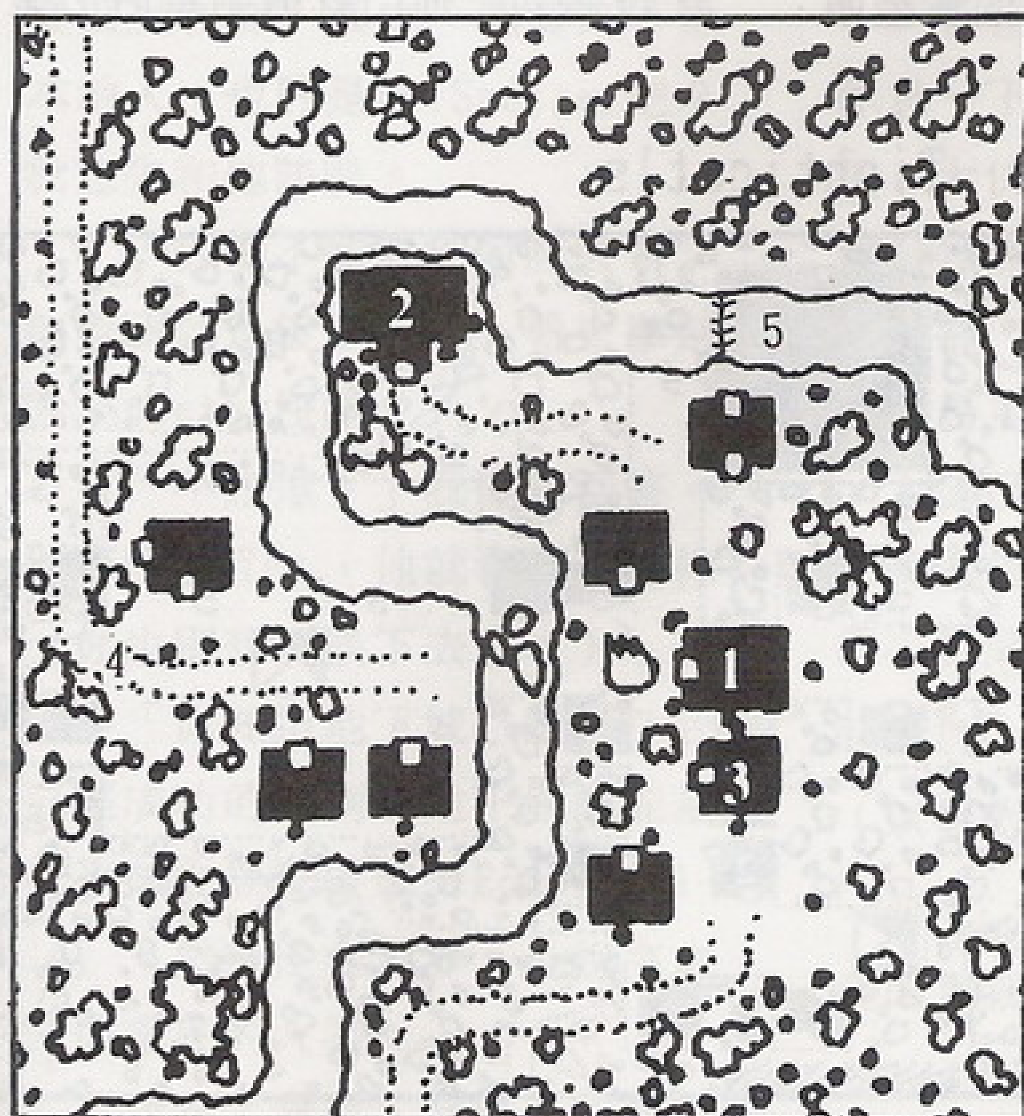
逛了好半天之後，大伙決定出發前往 Disquiqui 救 Jimmy 以免他遭 Disquiqui 酋長女兒的虐待，不過在出發出前，我們又回到Rafkin的房子去拿了一個裝有





剪刀的袋子和一些食物以備不時之需。（不帶也可以，以後可以在實驗室中找到，不過反正帶了也沒差，還是帶著吧！）

Yolaru



1.Chief's Hut Apaton
2.Shaman's Hut Mosagann and Sahree
3.Rafkin's Hut
4.sahree
5.bridge

出了Yolaru村，我們就沿著小路向南方走。沿路上流水淙淙，走了好一陣子之後，Rafkin忽然叫道：「你看那邊。」。我順著他手指的方向看去，是一個下到河岸的台階，台階再過去是幾塊大石，一直連到對岸。「我猜實驗室就在那個島上，等我們救了 Jimmy 就來找實驗室。」Rafkin 繼續說。

天氣漸漸暗了下來，在黑暗之中我們到了一個叉路，一時間也搞不清那邊才對，想來個「投石問路」，又沒人可以投，只好丟硬幣決定了。硬幣指示我們向東走，所以我們當然要向西走了。（這個才有個性嘛！）

走了沒多久，竟然到了一座小山的山腳。完了！我最恨爬山了，不過即來之則安之，一伙人決定一探究竟。到了山頂，沒想到居然住了一個人，我一時好奇便問起他的工作（ Job ）。

「Drum，make drum」他這麼回答我。

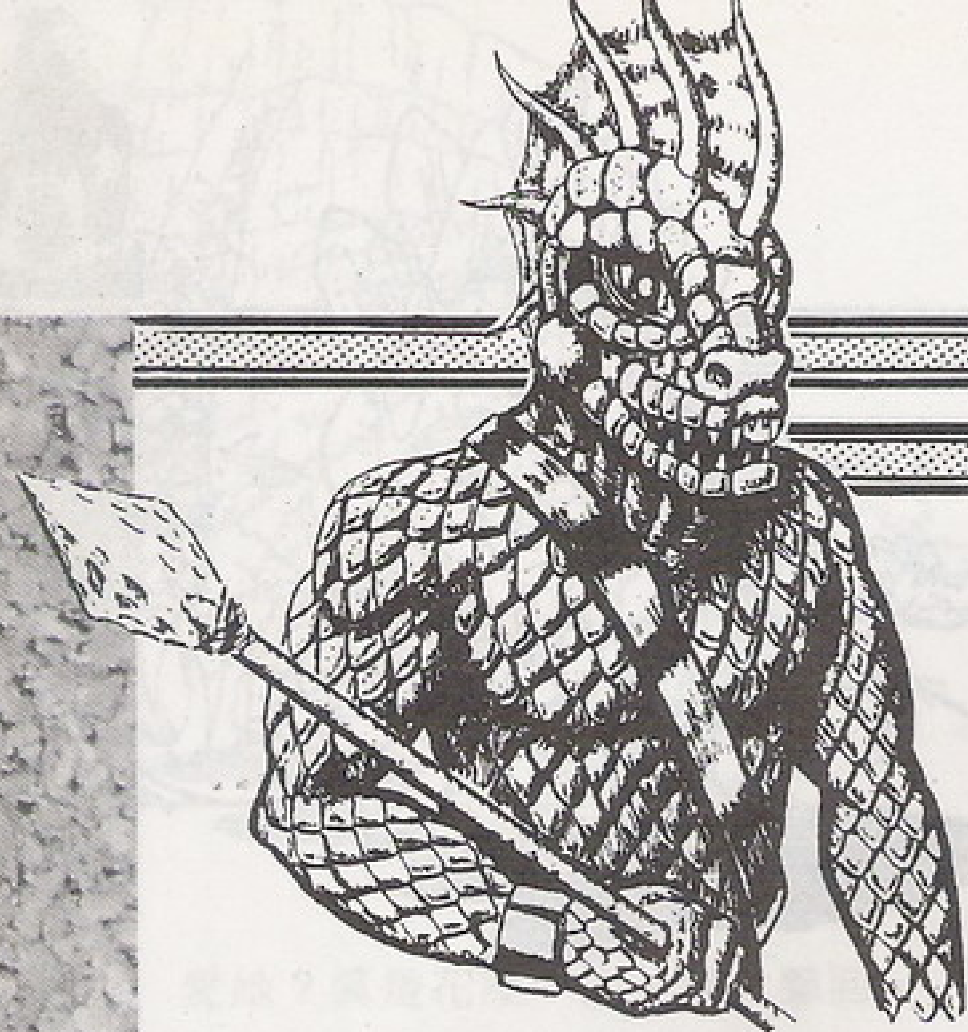
不知怎麼的，我忽然想起來Sahree提過的那個 Oloro，記得她有說到大鼓什麼的，於是我追問下去，沒想到那個人反問我說：「你想做一個鼓嗎？」「當然！」我簡單的回答他 。

他點了點頭，就開始問我要做什麼尺寸的鼓。我想，要讓全谷都聽到，當然愈大愈好，所以就要他做最最最大的鼓。他確定了鼓的大小之後就叫我帶一張獸皮給他，剛才從Yolaru帶出來的皮草正好派上用場，雖然可惜了這張上好貨色，不過以後總還有機會「借」到的，就先給他吧！（對話時要選比較大的那種尺寸，否則他會不理你，講完後離開對話模式，再對話一次他會問你有沒有Hide，回答 Yes 他就會製造出一個大鼓來，鼓眞的很大，別妄想能移動它。）

做完了大鼓之後，爲了及時救出 Jimmy ，所以我們連夜趕路。等我們趕到 Tichtical 城的入口時，天色已亮了，城裡人也開始活動了，我們決定進城裡探些消息。城裡有兩座金字塔、一座皇宮、一座監獄，和十餘間民房，這是我們所見最大的一個聚居地了。奇怪的是城中的男人對我們不理不睬的，一和男人們談話就會挨打，所以我們乾脆就只找女人談天（不要和這裡的男人和衛士講話，不然會演變成打群架的場面），大概女人比較長舌吧！我們確實問到不少消息。有人告訴我陶器的製造方法；有人要買鳥的羽毛；也有人賣武器；他們的貨幣是翡翠。（若在路上遇到鸚鵡，把它打死後在它身上Use獵刀，可以得到６份羽毛，賣給村民可得翡翠，再向賣武器的買十枝 Obsidian Sword ，給Yolaru 的酋長，第一個任務就完成了，若想偷雞一下，那就看下去吧！）我們還聽說現任的國王－ Huitlapact，靠Dr.Spector的幫助推翻了舊王。

Dr.Spector？我想我又發現了些有趣的事情了！

走到城的盡頭，是一座巨大的監獄，內外都有許多衛兵巡邏，我們幾個一言不發的走過去，竟然沒人理我們，太好了，監牢裡面有一個休息室、一些武器和食物，還有兩個囚犯。



我打開Oaxtopax的牢門，和他談天。

「我是舊王的巫師，我們都是由 Sakkhra 的祖先－龍形生物所帶來的，後來我們叛變而且逃走了，而他們爲了安全，關閉了龍的地下城。不過聽說還有一個回去的辦法，只要你把Giant Gem放在Great mesa的某一個裝置上，你就可以發現那個方法了。」

「Giant Gem？」我好奇的問道。

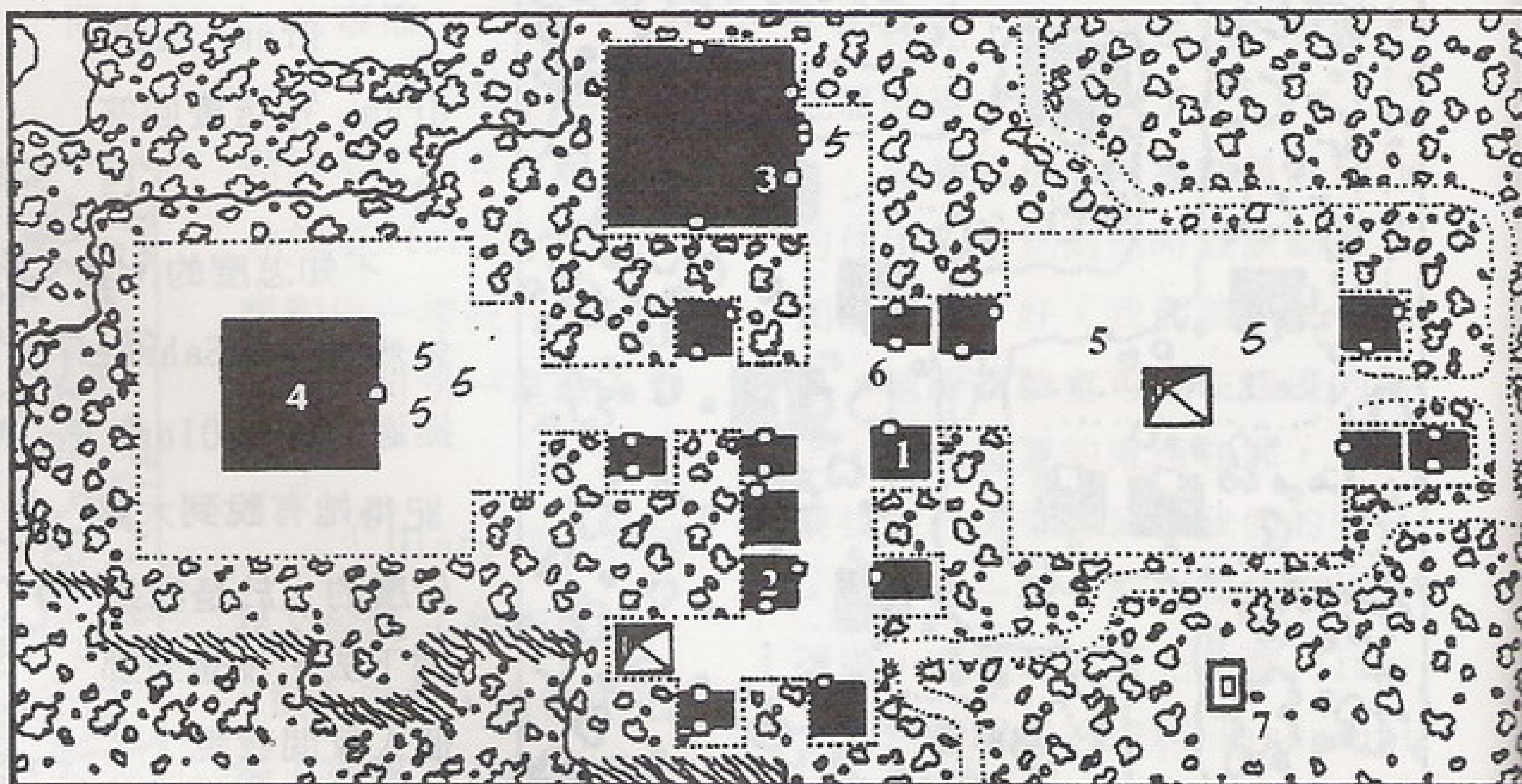
「對，不過 Urali 把它搶走了。還有傳說地下城中有一個黃金人的守衛，曾有人送來一個金子做的頭，所以我幾乎可以確信那是眞的。」Oaxtepac認眞的回答。

「我們該走了吧？」Rafkin說，「Jimmy正在危險中呢！」

「等一等。」我想了想後，說道「皇宮！如果有那個黃金頭存在，那一定在皇宮。」

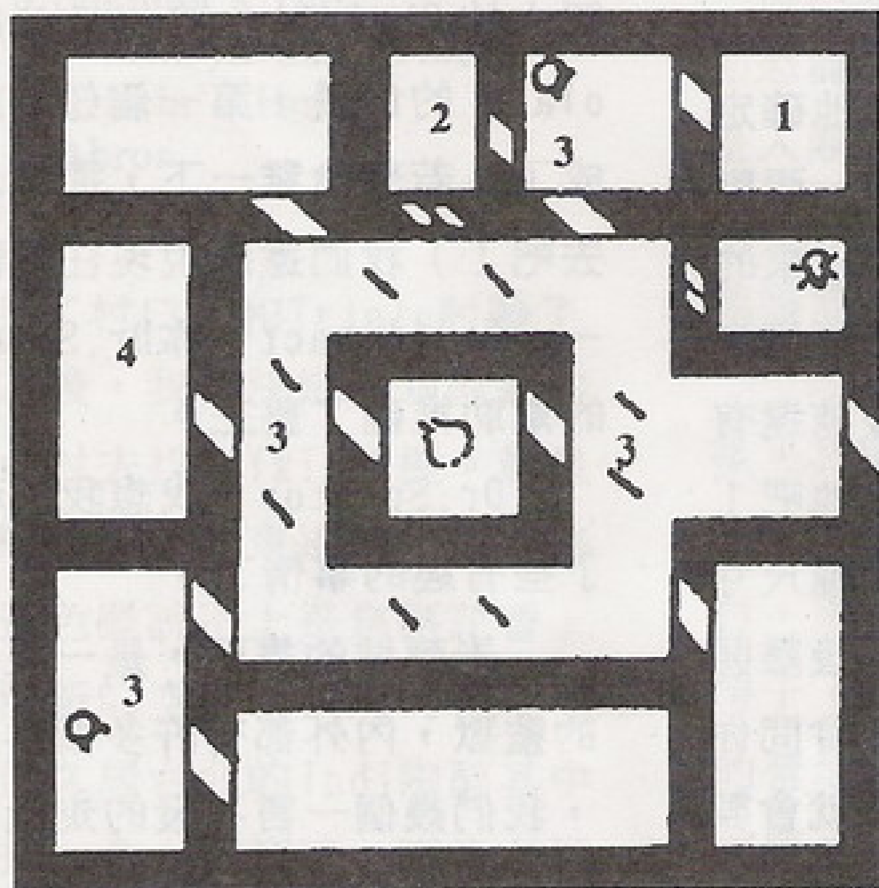
Rafkin和Tirolo也同意我的說法，所以我們決定先到皇宮一探究竟。爲了避免引人側目，大伙兒決定由大門旁邊的小門進入，沒想到一進門就遇到皇后，還

Tichticatls



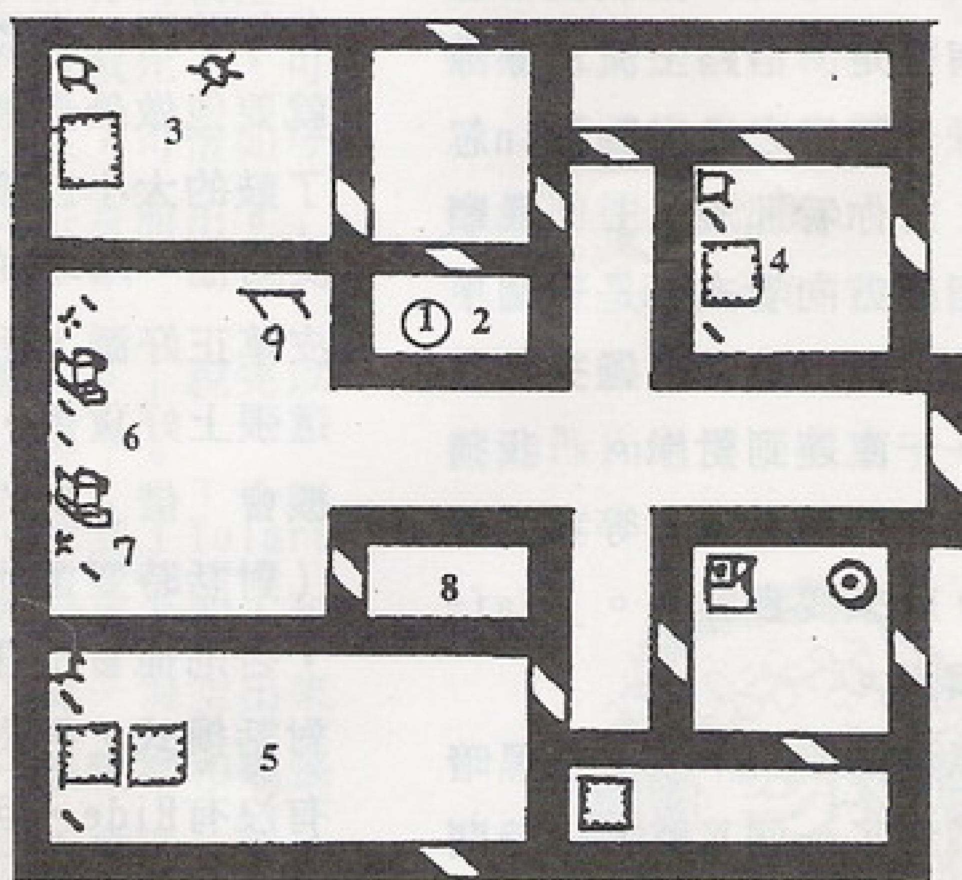
1.Atlipacta's Shop
2.Pots Available Here
3.The Palace
4.The Prison
5.Soldiers
6.Paxaptamac's Shop
7.Teleport Plate

Tichticatl's Prison

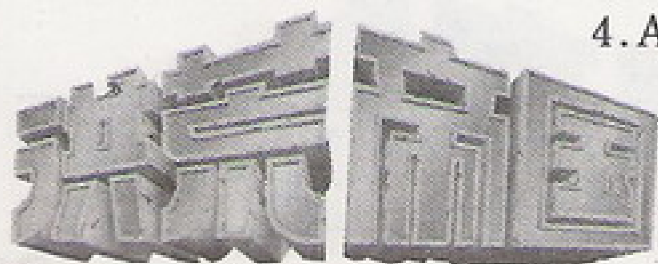


1.Oaxtepac's Cell
2.Kipotli's Cell
3.Guard Positions
4.Armory

Tichticatl's Palace



1.Yunapotli's Head
2.Treasure Room
3.The King's Bedroom
4.The Queen
5.The Shaman's Bedroom
6.Dr.Spector
7.Huitlapact
8.Armory room
9.parrot





好皇后十分仁慈，不但沒叫人抓我們，還告訴我們舊王在Disqu-iqui，看來Dis-quiqui之旅，是勢在必行了。

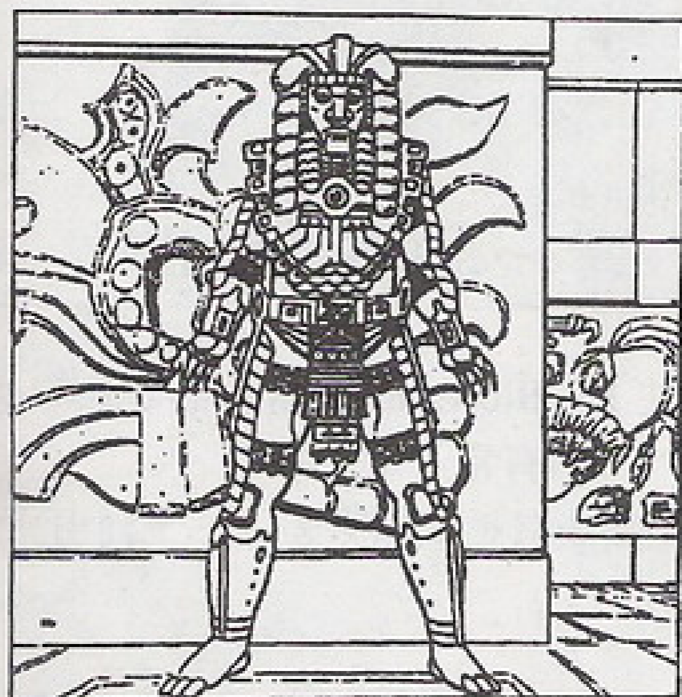
走到皇宮的內側，只見兩個傻瓜坐在那，其中一個看來不像本地人，也許是Dr.Spector吧？我想先和他談談。

「你知不知道如何回去？」他劈頭就是這麼一句，看來準是Dr.Spector沒錯。

「不知道。」我這麼回答。（若回答 Yes ，他就會叫人扁你，你也別想再談下去了。）

「你知道地下城之謎嗎？我已經成功的控制了地下城的能量，不久之後我要統一Eodon Val-ley ，然後是全世界。」說完之後他瘋狂的大笑。

我看了看他，又看了看新王Huitlapacti ，覺得沒有再談下去的必要了，正想離去的時候，牆角一隻鸚鵡忽然叫住我們，片片斷斷的說了許多奇怪的話，聽了好半天，才搞清楚它在講什麼。原來Dr.Spector原有一個助手也同時來到Eodon Valley，不過因爲不贊成他的作風，而被趕出了 Tichticatal 城，流落到北方，也不知是眞是假，就姑且聽之吧！離去之前，我們到武器庫中去「借」了好些武器，當然包括Obsidian Sword，還在另一個小房間中找到了黃金頭，看來地下城的傳說並不是空穴來風！



走出 Tichtical 城沒有多久，天色就暗下來了，Rafkin提議休息一下，不過爲了 Jimmy 的幸福，大伙兒還是繼續趕路，途中還有好幾段的山路，累得我們人仰馬翻，七孔流血（？）等到好不容易可以看到 Disquiqui 村時，太陽已漸漸昇起了，大伙兒趕忙衝進村子裡， Jimmy 被關在一個小房間中，談了些話之後他就說要加入我們，太好了（以後對Jimmy 說「Note」他就會把發生過的重要事情告訴你）！

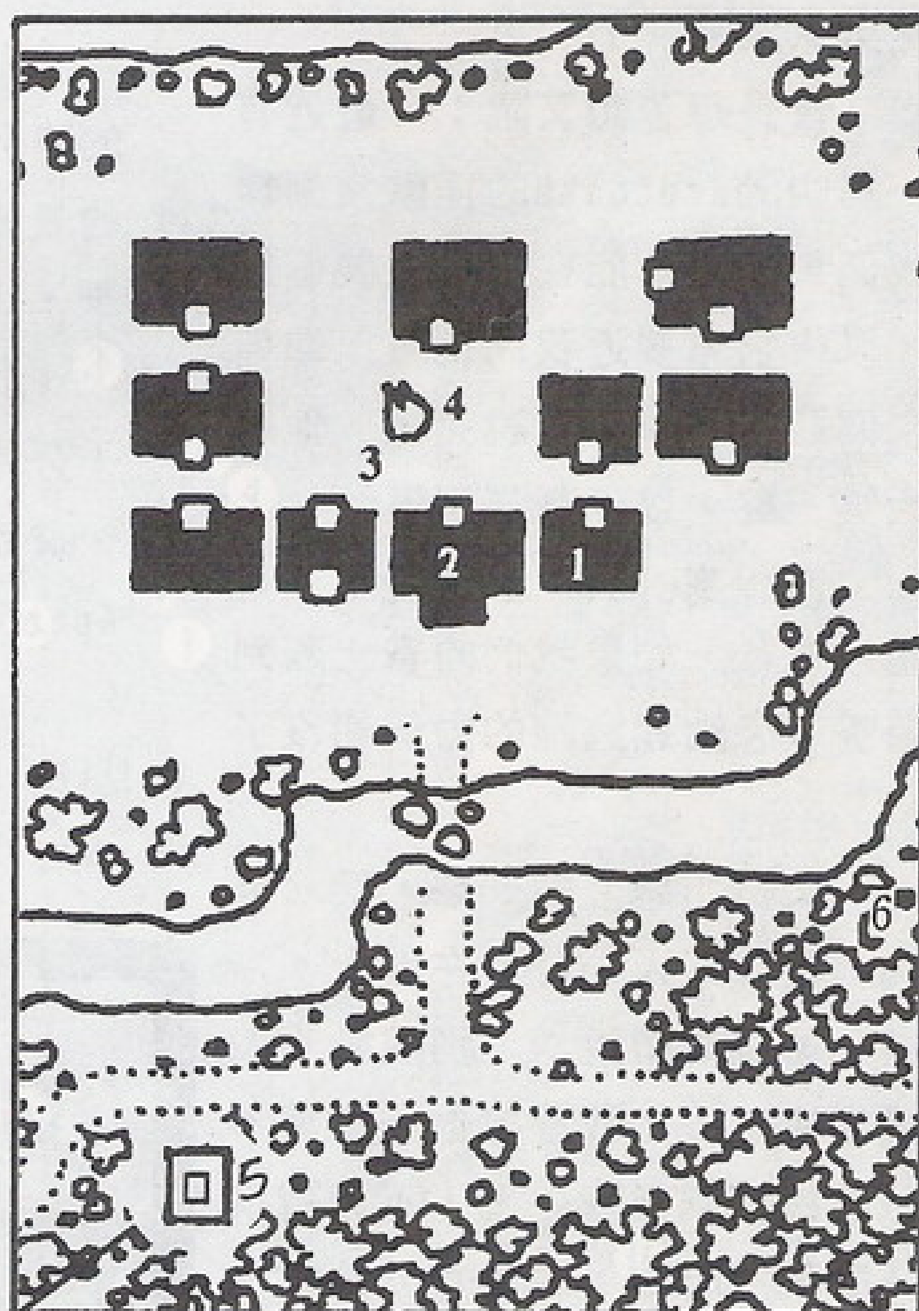
走到營火旁，看到一個手臂有環的人，我猜一定是酋長，一問之下果然沒錯。

「你願意和我聯盟嗎？」我問他（ Unite ）。

「如果我們聯盟，別族是不是不會再打我們？」他問道，我還沒回答他的問題他就繼續說：「如果不會再被攻打，我就加入。不過，你要通過美德、勇氣、技巧，三種測驗才行。」話沒說完，他就靠近我看了看又說：「二個測驗，你不可能通美德測驗的！」

說著，他拿出了一罐白色的液體，要我喝下去，還說是勇氣測驗，雖然有衛生顧慮，不過我還是喝了，這玩意兒眞是天殺的難喝！

Disquiqui



1.Chief's Hut
2.Jimmy
3.Chief's Favorite Spot
(this is at the main feast area)
4.Main Feast Area
5.Teleport Plate
6.Sharptooth



「很好，你通過了勇氣測驗，下個測驗是和Chafblum結婚吧？」酋長問其他村民。

Lerri 接口說：「不，那是勇氣測驗的部份。」然後只聽咻～碰～的兩聲，Chafblum用水果把 Lerri 打昏了！（天哪！果然是勇氣測驗。）

酋長想了想又說：「最近有一隻叫Sharptooth的怪獸常偷襲我們，如果你能在它身上裝個鈴，以後它一接近我們就可以準備來個迎頭痛擊。」說完後，他還大笑三聲，以示豪氣干雲。

沒想到Chafblum卻說：「可是，爸爸，如果我們的戰士聽到鈴聲，恐怕連逃跑的力氣都沒了…」

又是「碰」的一聲，Chafblum 被「某人」打昏在地上。

酋長繼續說：「別理她！如果你決定去，我會給你一種藥，恐龍被打到就會昏倒，不過這沒什麼了不起的，連我女兒都會昏倒，何況是恐龍？這是藥，去工作吧！」（這對父女有仇嗎？）

好極了，挑戰怪獸？大伙兒懷著忐忑不安的心情離開村子，去找Sharptooth，走了沒多久，眼尖的Jimmy忽然大叫：「天哪！你們看。」

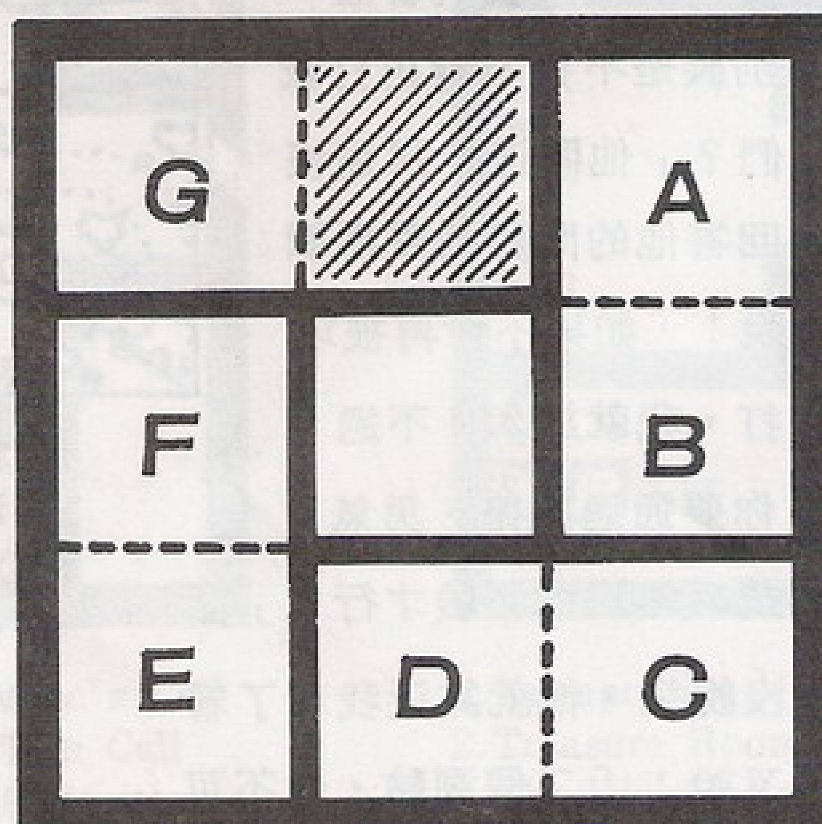
只見一隻幾層樓高的暴龍像小山似的出現在我們面前，我想也不想的把茅射向它，不料它竟然立刻就昏過去了（請先將藥Use在茅上，再使用），我趕緊衝到它身邊，掛上鈴鐺，然後大伙兒飛也似的跑回村子向酋長覆命，好在那傢伙沒追上來。

Disquiqui 的問題終於解決了，我們討論之後打算先把十支Obsidiun Sword拿去給Apaton，才走到村口的叉路 Jimmy 滿臉疑問的對我說：「那是什麼？」

順著他手指的方向，是一個人工的池子，幾天沒休息的我，馬上飛奔而去，想泡泡澡。奇怪的事發生了！一陣搖晃之後四周的景物忽然變了，出現好幾個池子，「傳送站！」我脫口而出。

我小心的走上另一個池子，十分幸運的竟被傳到Yolaru附近，眞是天助我也！我們馬上去見Apaton，把劍給他。

Diagram of Teleporter Plaza



現在已解決了兩件事了，不過由於發現了暴龍，我們決定先回實驗室拿些現代武器。不過，在那之前我們要先好好睡一覺，Eodon，明天、明天我們一定繼續我們來完的旅程，晚安！

註1：

Savage Empire中必需睡眠才能昇級，夢中的問題要好好回答，那關係到增加點數的多寡，至於有什麼改變…不告訴你！

註2：

你是否注意到Fabozz的眼睛呢？戰鬥模式中是火紅色，平常是寶石綠，休息時還會閉上眼睛喔！

武器效用表

Modern Rifle	A++
Kotl Shield	A++
Grenade	A++
Shield of Krukk	A+
Fire Axe	A+
Obsidian Sword	A+
Atl-Atl	A+
Bamboo Rifle	A+
Spear	A
Two-Hand Hammer	A
Axe	A
Bow	A
Stegosaurus Shield	A
Leather Armor	A
Rock Hammer	B
Metal Hammer	B
Throwing Axe	B
Fire Extinguisher	B
Club	B
Modern Knife	B

註1：Blowgun殺傷力為0，可是有毒。

註2：其他武器太差，不予列出。





1 Bones-Dinosaur′ s Graveyard
2 Bracket of the Great Graveyard
3 Cave Entrance to Urali Swamp
4 Cave With Potassium Nitrate
5 Denys′ Cave
6 Disguigui Tyrannosaurus
7 Drum Hill
8 Professor Raflcin′ s Laboratory
9 Fritz′ Cave
10 Great Mesa
11 Iron Bamboo

12 Jukari Ritual Cave
13 Old Pindiro Village
14 Silverback′ s Ledge
15 Spider Cave
16 Sulphur Pits
17 Tar Pits
18 Teleporter Plaza
19 Topuru′ s Island
20 Underground City Entrance
× Entrances to Myrmidex Caves

N
Pindiro
Barako
Kurak
Yolaru
Tichticatl
Disquiqui
Sakkhra
Barrab
Haakur
Jukari

THE SAVAGE EMPIRE
Valley of Eodon

Scale is 1 mile equals 1 3/4"

Produced by the cartographic division of Ultimate Adventures Magazine © 1990

ORIGIN

長槍之役 攻略心得篇

⊙Rack



話說洪水後348年，黑暗之后發動了戰爭，進駐她邪惡的盟友一Highlord的領地Neraka，從此安塞隆大地烽煙四起，民不聊生，身為白石軍團主帥的我，怎可坐視生靈塗炭，遂親率大軍，以打倒暴君兵團，恢復安塞隆大陸和平為己任，經過數十次戰役後，終於悟出了一些用兵之道，但也犧牲了萬千子弟兵的性命，不過為了恢復安塞隆大陸的和平，這一切都是值得的。

現在將一些小小的心得跟大家分享：對白石軍團而言，選擇開戰篇是較為公平的選擇，不像征戰篇遊戲一開始便負二千多分且Silvanesti馬上被圍攻，一開始便陷入挨打的困境而無法還手，不過對自己有相當自信的人，倒是可以試試征戰篇。開戰篇只要戰略及戰術運用得當，一、二萬分垂手可得，好，現在進入正題吧！

㈠外交：

當然一開始先拉攏對我友善的國家，只要締盟成功，你便有了盟軍和使節團可以調度。對於使節團，我的用法是一半出使目前對我最友善的國家（下次建交時便較順利），一半出使忠誠度5、6的國家，原因是一旦忠誠度由5變成4，立場便傾向白石，可能之助力便增加，若忠誠度由6變5，則原本傾向暴君軍團變為兩不相幫，敵方助力便減，敵消我長不亦樂乎，如此循環不斷，欲求敗亦不可得矣！

還有一開始締盟的國家最好選有船隊的及靠近被暴君軍團圍攻的國家，對作戰將有很大助力。

例如：暴君軍團一開始常對Khur宣戰，而Khur便倒向白石軍團，惡龍軍不甘之下便大舉攻城，其勢難當，你最好與Silvanesti結盟，其又有船又有獅鷲獸，可迅速支援，從此惡龍軍便被牽制住了，再無餘力攻擊他國（其實不是無力再攻其他國家，而是程式只知道攻破Khur，否則他心有不甘）。

㈡阻撓敵軍：

派一些離主戰場又遠又無船隊運輸的國家之部隊即可。

㈢移動：

盡量運用船隊移動部隊，但要小心不要和敵船隊正面接觸，否則你會發現你的部隊隨船隊一同沒入大海了。不要忘了，船隊搭載部隊與否並不影響海戰，而且船被擊沈，部隊豈有活命之理。

利用魔法師沒有移動距離的限制，讓他把一些可傳遞的物品傳至需要的前線軍隊。

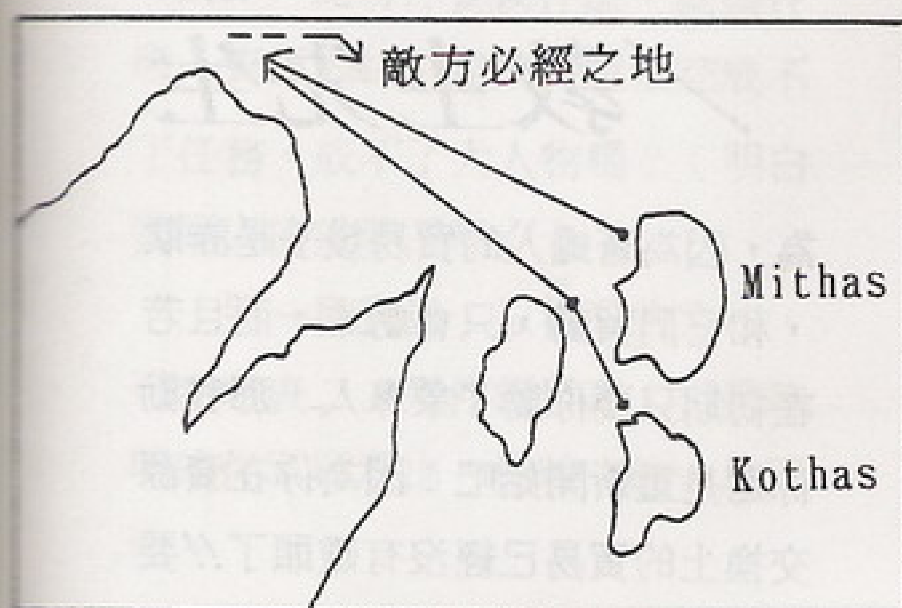
㈣戰鬥：

較量過外交手腕，部隊也佈署完畢，終於到了最刺激的時刻了，準備好手上的武器，披上征衣，戰士們，勇往直前吧！

①海戰：將船隊佈署於敵船隊必經之道，patrol設定為yes，當然，我方是沒有搭載部隊的船隊，而敵方是滿載部隊的敵軍船隊，如此一來，敵軍部隊將隨敵船而永沈

大海了。

如你把 Northern Ergoth 的部隊除一個鎮守本部外，全部外出，或上前線，或去阻撓敵軍探險隊。敵軍一看有機可乘，便將 Mithas 及 Kothas 的軍隊派出來，通常是派 4 船隊及 2 步兵部隊，計440個步兵及160隻戰船，只要打下他的船，便免費賺到敵人440個步兵的生命，船隊的位置放在 Nordmaar 上方 A 點便可（見圖一），如此一



（圖一）

來，Mithas 和 Kothas 的敵軍便只能留在島上，無法出來。若你心地仁慈，便放他們一條生路，反正也無能為惡了，不過還是派兵去消滅他們算了，只要三支部隊就很夠了。如此惡龍軍便少了一個盟友，而我們在談笑之間，也摧毀二個擾亂世界和平的國家了。

還有 Sanction 這個國家也一樣，我們只要把船放在 Sanction 港口附近，茫茫大海又替我們消滅了一批敵軍了，不過不要直接堵在港口，不然他的船隊可能不搭載部隊而直接攻擊我們的船隊。然後再派兵去攻打 Sanction，你會大吃一驚，整個 Sanction 宛如空城，輕輕易易便又占領一座城。

還有一旦下個月電腦宣佈某一座城被攻陷了，即可將部隊撤走，繼續踏上征途，為和平大業努力。

②守城：

以堅守較為適合，而且被惡龍軍大軍圍困時更當如此，而且注意不要被包圍（只要身旁 8 格有友軍便不算被包圍），一旦被包圍，戰力銳減可不好玩。守城將士要注意的是若城中守兵若傷已過半，則將之撤下來，由身旁的友軍來代替守城，如此可免一不小心，城中守兵俱亡，便被敵軍占領之慘劇。不過城中守軍更換也不會太常發生，因為只要把 Mithas，Kothas和 Sanction 攻下來後，部分惡龍便會到處亂飛，攻城力量大減，我方便可略為休息了。

③攻城：

攻城不能單令將士猛攻，會造成極大的傷亡，所以要先包圍再令部隊全力出擊。我方一包圍敵軍，其戰力銳減，雖有堅固城池，卻無戰意，我方當可一舉攻下。以 Kothas 為例，當我方將其船隊擊沈，島上只剩二步兵部隊及一主將，一步兵在城外草地上，一步兵及主將堅守城池（見圖二），此時我們先將在草地上的步兵消滅，即可成包圍型式攻擊 Kothas 守軍，再以原部隊同方式攻擊 Mithas。得勝後，將這些部隊調去攻擊 Kern，不過需由 Silvanesti 調一獅鷲獸部隊以達成包圍型式，以此方式攻擊，Kern 垂手可得，不過動作要快，以免暴君兵團增援，Kern 一被攻下，敵方軍心必亂，Neraka 城破之日指日可待。

④其他：

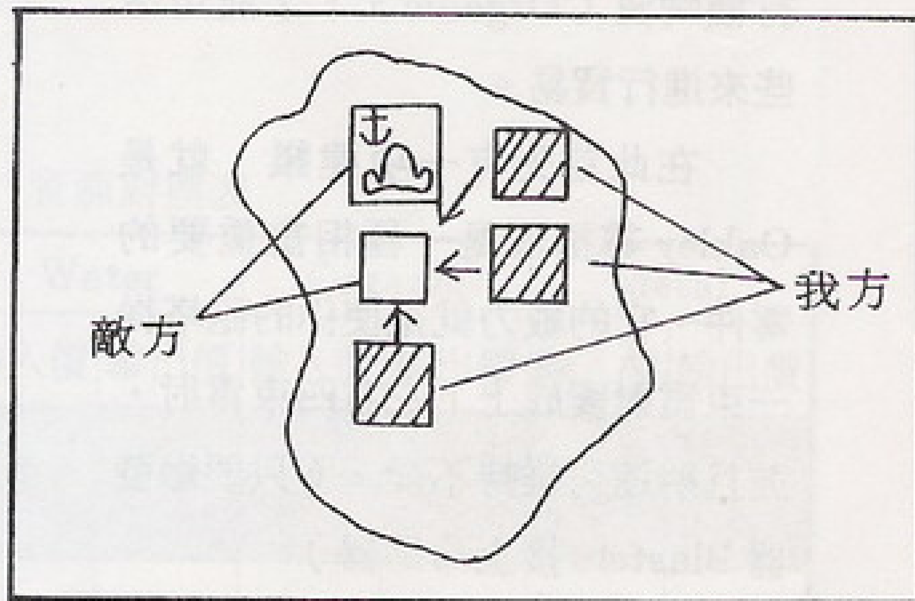
一般而言，Neraka、Blode、Mithas、Kothas、Kern、Throty、Lemish、Sanction 幾乎會被暴君兵團拉攏，但其他國家幾乎都可能投入白石軍團中。

如何攻陷 Mithas、Kothas、Kern 及 Sanction 已提過，現在來談如何攻下其他四城。以 Clerist Tower、Vingaard 及部分 Solanthus 軍力包圍 Throty，一下子 Throty 就被攻破了。這批部隊就往 Neraka 方向移動，另外派 Caergoth、Kaolyn 及部分 Solanthus 的軍力去攻擊 Lemish，合圍攻擊法之下 Lemish 豈能逃得掉？將 Kaolyn 的矮人步兵調至攻打 Blode，因其在山區，只有矮人可去攻擊；再派一下會飛的東西過來幫忙（如龍、魔法師、飛馬、獅鷲獸），因為 Blode 的軍力外調，城中相當空虛，應可一擊而下。最後所有大軍直攻 Neraka，便可使安塞隆大陸恢復和平了。

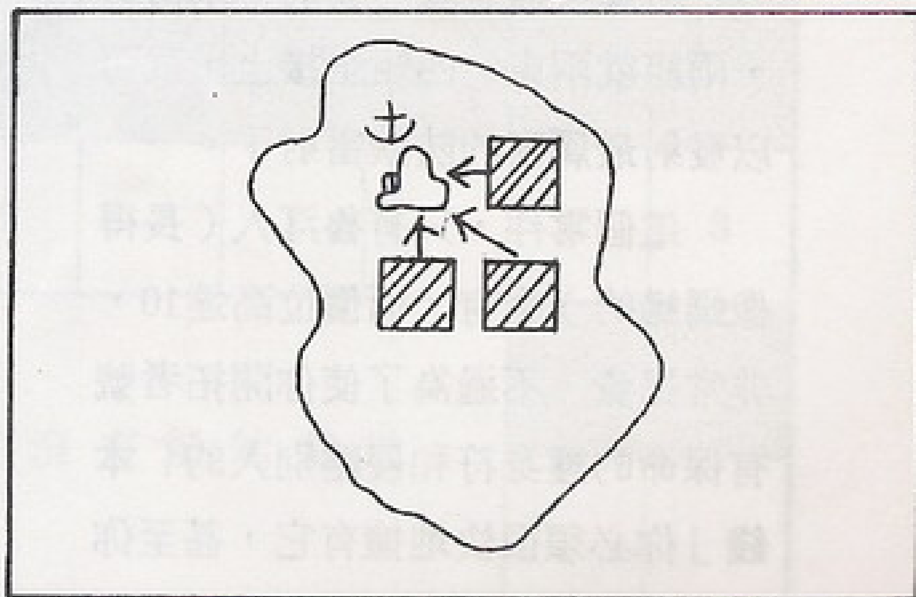
後記：以上面的外交及作戰法，我曾擁有17個盟國，而且把其他的國家全部占領，在352年的五月使安塞隆大陸恢復如平。

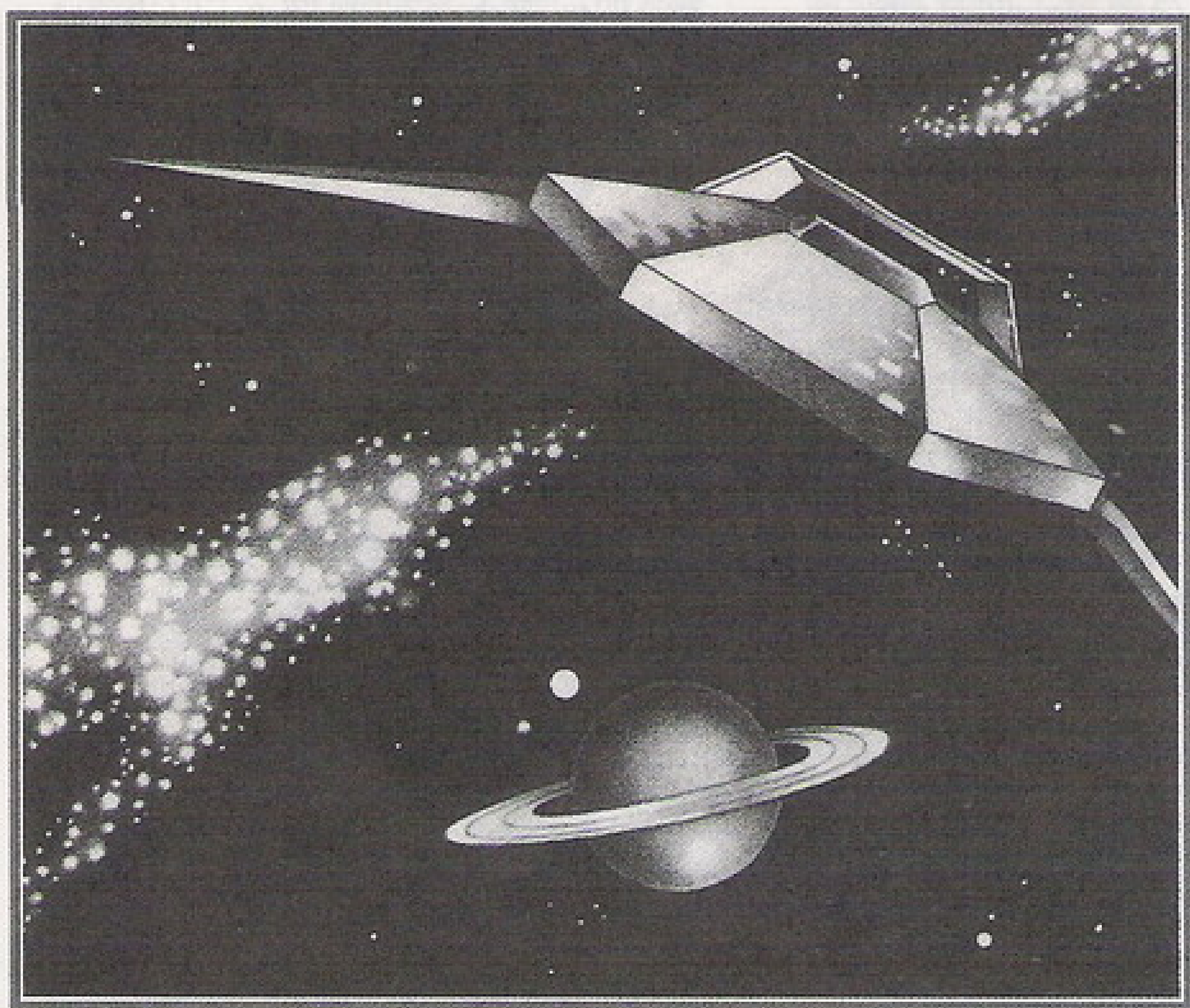
各位，你準備好了嗎？讓我們一同為正義而努力吧！⚜

（圖二之①）



（圖二之②）





光速先鋒 LIGHTSPEED

提示篇

／敎主先生

遊戲一開始，開拓者只有標準的配備，並且沒有備用零件，只有15份地球資訊磁片。所以如何使自己的開拓者號之戰鬥力提升，並且擁有更多的備用零件才是你首先要做的工作，如此才能當一個成功的駕駛——光速先鋒。

尋找新的資源並加以開採，也是你的重要工作之一，因為你必須有少許的資源，如水（Water）和有機物質（Organic），才能用這些來進行貿易。

在此首先有一項建議，就是Oakley尋標器是一種相當重要的零件，它的威力就是使你的砲塔從一束雷射變成上下左右四束雷射，並且射速可維持不變。（只要爆發器 Blasters 接上冷卻器）

PS.只要接上 Oakley Targeter 後，一組爆發器　就可發射一束雷射，兩組就兩束，四組全接上，就可以發射最厲害的防禦雷射了。

這個零件，只有魯汀人（長得像螞蟻的）才有，而價位高達10，非常昂貴，不過為了使你開拓者號有保命的護身符和侵略別人的「本錢」你必須很快地擁有它，甚至你用一開始僅有的15片地球資料片花十片去換它，都是值得的。

大部份的資源都可以在 Hot、Cold System 上開採到，但在外星人佔領的星系上，也藏有一些資源，只要能將他們星站基地打壞，那麼那些資源都是你的。不過在此要建議的不是鼓勵你去侵略別人。因為縱使你把所有的外星人都打倒，你也得不到足夠的資源（若你不經由貿易途徑），所以若想快速地得到足夠的資源，就必須利用貿易——交換資源。

想要和外星人打打交道，做生意，就要明白他們的心理，投其所好，才能獲得他們的信任，而和你做貿易，這才是一個成功的光速先鋒該做的事。

要和人妖(西西比歐人Cicisbeo）貿易，就要先找到象鼻人（費爾人Fel），取得有關他們的資料，他們就會同意和你貿易，若是你能消滅他們最痛恨的分身人（史坦托人stenton），則他們會非常高興，並同意和地球人建立聯盟。

要和蒼蠅人（布魯馬斯特人Broodmasters）貿易，就必須要去摧毀 Fel Homeworld，才能夠和他們打交道。不過這是很傻的行為，因為蒼蠅人的貿易幾乎是詐欺，和它們貿易，只會虧本，而且若在初期只要你動了象鼻人，那我勸你還是重新開始吧！因為你在資源交換上的貿易已經沒有賺頭了!!要和蒼蠅人（布魯馬斯特人Broodmasters）貿易共有兩個方法：一個是攻擊象鼻人（費爾人Fel）前述過；另一個則是攻打螞蟻人（魯汀人Lutin）。

要和水母怪（迪迪尼恩人Didinium）做生意，則必須為他們消滅一個星站基地（任何一個都可以）。因為他們就是大海盜，而且他們的戰鬥船，非常厲害，在你還不知道如何才能打敗他們之前，千萬不要惹他們。雖然如此，在貿易上和他們做生意，還是有賺頭的。

PS.若你急著想和他們打交道，你可以消滅 Broodmaster 的殖民星，或是分身人（Stenton Home），因為他們比較好打，而且在貿易上是沒有搞頭的。

其他三種外星人；分身人（史坦托Stenton）、螞蟻人（魯汀人Lutin）、象鼻人（費爾人Fel），你都可以直接和他們貿易。

在貿易上，可分為兩種：一種

為資源，另一種是零件。在資源方面，可參考表一。費爾人和西西比歐人的資源最有搞頭。你是否也已經發現？只要將 Water 全部換成 Organic ，再到費爾人處，把 Organic全部換為 Water，就有百分之五十的利潤，然後再到西西比歐人處，把 Water 再換成 Organic 後，再到費爾人星球……。如此幾次的功夫下來，就有一大堆的 Water，此時你要換什麼，就換什麼，資源很快就足夠，還怕完成不了任務，成不了大人物嗎？（明白費爾人的重要了吧!!）

另一種貿易，以相同的方法，可參考表二：零件價目表，相信聰明的你不難看出，你將來的一片天空。

再此另有一項提示：螞蟻人（魯汀人Lutin）是非常好戰的。在和螞蟻人交談時，只要你一選錯對話，它們會立刻把槍口對準你——開戰。所以正確的交談方式應該是：①INTERCHANGE AFFIRMATIVE（確定要交換）②OFFER TO EXCHANGE GOODS（出售去交換貨物），立刻可以進行貿易，若你選擇（IMPRESS VIR SHOW OF FORCE），則是立刻開戰。

若你想和他們談和平，選了(OFFER PEACE TREATY)提出和好條約，則他們又會給你兩個選擇：選第一項WAIT FOR COMPUTER CHECK（請電腦檢查），則立刻翻臉，若選第二項，COMPUTER CHECK UNNELESSARY PLEASE CONTINUE(電腦確定免了，請繼續)，則沒事

若是你一開始選第二項，那麼會出現三個選擇：①反應生氣的②反應慎重的③什麼叫做「反應」。選①當然是打一架再說，選③則出現①、②的選擇項。選②則出現兩選擇項A.OFFER PEACE TREATY前面有介紹，B.詢問資訊，則出現最前面的選擇項 INTERCHANGE AFFIRMATIVE and NEGATIVE兩選項，其結果都已提過。

若一開始選第三項，詢問資訊，則同第二點的介紹又出現“B”的訊息。

經過這些提示後，相信想和螞蟻人做生意，已經不是難事了才對。

分身人（史坦托人Stenton）和水母怪（迪迪尼恩人Didinium）都是海盜級的外星人，它們的戰鬥艦常出沒在畢宿星團之任何地方，所以在你的光速之旅中，首先要小心的就是他們。若是你能夠打下它們母星的護衛艦，並消滅他們的殖民星，那麼，他們就再也不會出現；同理，別種族的外星人也是一樣。

象鼻人（費爾人Fel）和人妖（西西比歐人Cicisbeo）都是和平的愛好者，不輕易找地球人打仗。有時你在光速之旅期間，經過他們星球附近，會有他們的巡邏船介入你的光速飛行之中，此時不要以為他們是肥羊，就把他們攔下來攻擊，那會使你在他們心目中的印象變壞，而拒絕和你貿易，若是想要與他們和好如初，就必須為它們做很多事，切記！

若是你一時不能把水母怪（迪迪尼恩人Didinium）消滅，則象鼻人、人妖、螞蟻人、水母怪四種外星人就是你主要的貿易對象。

分身人（史坦托人Stenton）何以稱為分身人呢？那是因為他們會分身術而得名。他們不但人會分身，就連戰機也會分身—奇怪吧！所以，若是遇到他們攻擊你，想要打敗它們，就必須打下他的母機。而哪一架是母機呢？就是你雷達鎖定的那一架，就是母機。而且要打下它就必須快速地靠近，否則你就會嚐到分身術厲害的地方——奇怪！

表一　資源對換表

	Radioaction		Water		Organic		Metal	
	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價
Lutin 魯汀人		2	1		1		2	
Cicisbeo 西西比歐人		3	2			2		4
Fel 費爾人	2			2	3		2	
Broodmasters 布魯馬斯特人		4	2		2			3
Stenton 史坦托人			沒有星站基地					
Didinium 迪迪尼恩人								

表二　零件價目表

零件價目表	Fel 費爾人		Lutin 魯汀人		Stentor 史坦托		Cicisbeo 西西比歐人		Didinium 迪迪尼恩人		Broodmasters 布魯馬斯特人	
	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價	輸入價	輸出價
渦輪 (Turbines)	1	2	1		1	4	2		1	3	1	3
燃燒器 (Burners)	3		2		1	4	1	3	4		1	4
加速器 Accelerator	1	2	1		1	4	3		2		2	
爆發器 (Blasters)	2		1	2	1	4	2		1	2	3	
Secondaries	1	3	1	3	1	4	2		2		2	
冷卻器	1		3		1	4	1	2	2		1	
連接器 (Linkages)	2		3		1	4	1	4	2		1	
變換器 Converters	1	3	1	2	1	4	2		3		1	
Cody (Targeter)	3		1	2	3		2		2		3	
尋標器 Hickock Targeters	1		1	4	1		1		1		1	
Oakley 輔助器 Targeters	1		1	10	1		1		1		1	
導航器 Navigator	4		2		3		3		2		1	3

怎麼打，就是打不完。

再來要提示一點非常重要的小地方，那就是油料的消耗。在光速飛行時，要消耗很多的油料，若是不能隨時補充，等油料耗完時，就得棄船了。油料在每個已經可以貿易的外星人上，都可以換得到，而且價位都是1，固定不變一便宜，所以不要吝嗇那個小錢，若是忘了，那你可能要把你滿載零件貨物的開拓者號——給拋棄了。

傳說中，畢宿星團裡，有一架全能的超光速飛行機，而這架飛行機就收藏在分身人（史坦托人Stenton）的母星之中。這部機器，有最好的零件組合，包括全方位的雷射快砲、全速高能量推進器、超高效率光速渦輪飛行系統，以及完整的防護罩系統、主砲系統等——很迷人吧！

光速先鋒 LIGHTSPEED

再告訴你吧，千萬不要受到這項誘惑，它的代價是相當高的，就是你的星站基地（Home Base）拿來交換這部機器，這將使你的開拓者號，不能再回基地補充油料、戰機的發射底座、礦產開採機、修護開拓者號等等。你要是這麼一換，嘿嘿嘿！那你不是幾乎完蛋了嗎？並且你將再也不能使用逃生艙，因為已經沒有星站基地，因你的逃生艙不知道要逃到那裡去，為了防止這項的誘惑，你大可將分身人消滅，這就是為什麼前面總是要拿分身人先開刀的原因。

行星1342：在這個星系的第三個星球，就是地球人的最佳殖民地。在你找到這裡，放入採礦機加以開發後，這星球只要再加入充足的資源之後就可以請殖民母船寇那斯托加號（Conestoga）將移民的人送到此地，（Rodioective，Water，Organic，Metal各在五單位以上時，按下 C 鍵，立刻會出現一段恭喜你的文章，意思就是你已經找到一個星團，並且擁有可維持一個新人類殖民地生存及開採數億年的礦產，你的殖民地母船已經在等你了）。這時只要你回到星站基地呼叫殖民母船（只要離開行星1342即可），再回到殖民星球，你就成功圓滿地達成光速先鋒的任務了。至於結束有什麼特殊的畫面及音效呢？哈哈！為何你不自己也當一個成功的光速先鋒，享受任務完成後的精彩畫面呢？!



三國演義徵文比賽

得獎名單

第一名　林柏旭
（作品：三分一統歸劉禪）
獲得獎金新臺幣一萬元及獎狀一紙。

第二名　余文輝
（作品：千古風流一曹操）
獲得獎金新臺幣伍仟元及獎狀一紙。

第三名　陳宗甫
（作品：三國策）
獲得獎金新臺幣肆仟元及獎狀一紙。

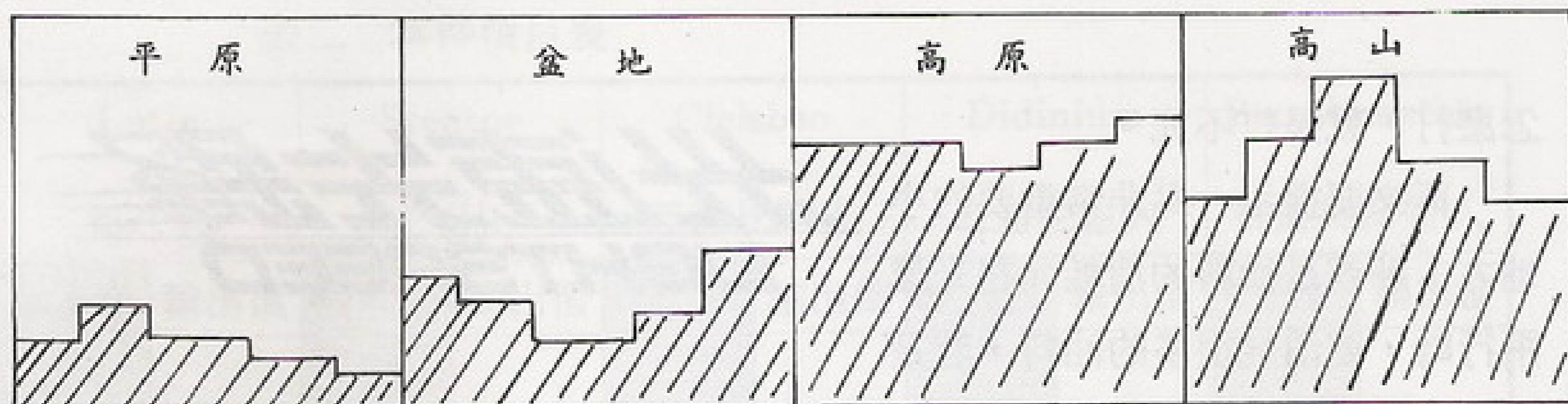
佳　作　林克明　楊明俊
（作品：三國演義一兒子兵法）
（作品：三國演義攻略心得）
各得獎金新臺幣參仟元及獎狀一紙。



臉譜方塊技巧篇



/長山風



圖四

臉譜方塊是俄羅斯系列中最有創意，脫離原來以幾何圖形來表示的一個好遊戲，看似簡單卻妙趣無窮，且看筆者如何打法：

1. 剛開始時，當然從第一關開始玩，對於首先下來的兩塊頸子，可別傻傻地就讓它們直落至底，要做以下兩種處理：

⑴按 ↑ ，把兩塊頸子的厚度差加到最大（如圖1），若接下來兩塊，一塊是嘴，一塊是頸，則可把嘴放在較厚的頸上，然後在差的這一段時間裡，就可把頸部移至空位放下，才不至犧牲有效方塊。

⑵將兩塊頸子，一塊放在旁邊，一塊放中間（如圖2），如此若再來一頸一嘴，則如圖虛線處放置即可，不必擔心如圖1中厚度差太小而出差錯。且最好把較厚的那一塊放在邊緣，才不會有窒礙難行的感覺，這方法不管在邏輯上或感覺上都是合理的。

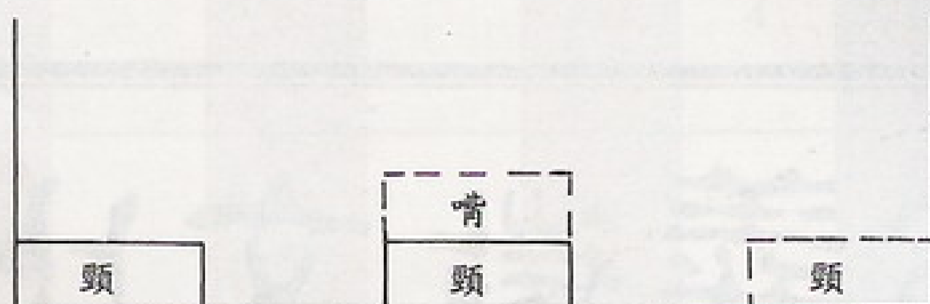
2. 在同類的方塊掉落之前，儘量將它們換成不同的人，這樣拚成完整臉譜的機會才較大。

3. 在剩餘高度還足夠時（也就是把頸、嘴、鼻、眼堆完還有剩餘空間時，如圖3），給予方塊的優先順序是由高到低。記住，儘量減少各行之間的高度差，是**臉譜方塊**的方法之一，而各種地形的好壞順序依次是：平原、盆地、高原、高山（如圖4），因此若有方塊必須犧牲，則先放在最低處，並減少其他有效方塊的犧牲，若高度差不多，則往旁邊放（如圖5）。

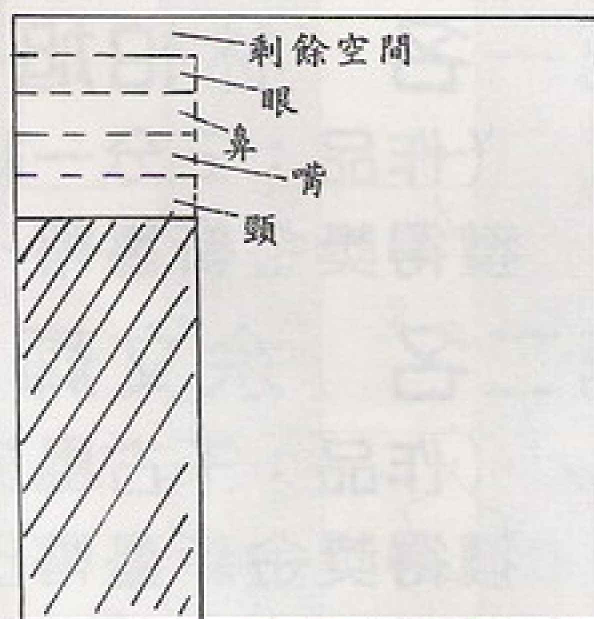
4. 有時下來無用處的方塊，而此方塊又特別厚，則最好將之換一下，有時會薄很多，較不佔位置。

5. 到了後面幾關，可能會令人有措手不及的感覺，這時在上一組方塊處理完畢後，須立即在腦中計算目前還可利用的方塊種類，而下一組方塊來時，方能做最快、最有效的運用，若仍覺得來不及，則可在每組方塊拼完後，按暫停，想好後再開始，不過這是屬於較「卑劣」的手段，不過，練習久了，各位自然會不屑使用。

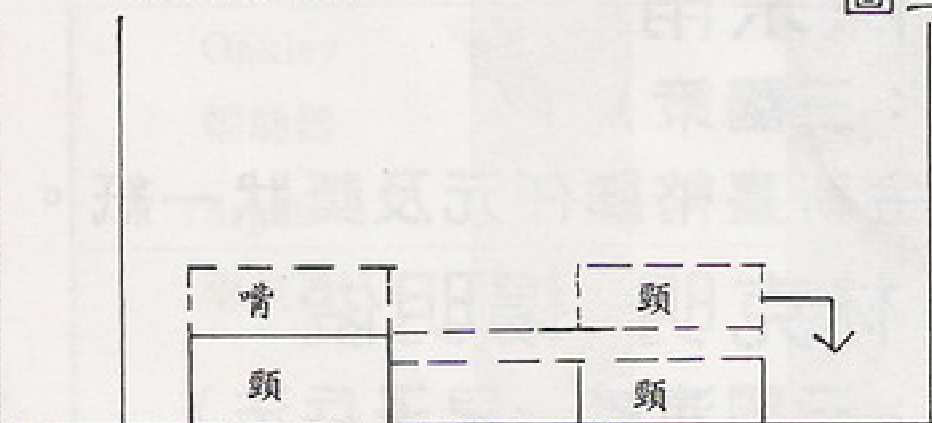
6. 若讀者已初有小成，則普通級從第五關、專家級從第四關開始，得到的分數將是最高的，筆者的最高記錄（23786分）就是這樣創下的。



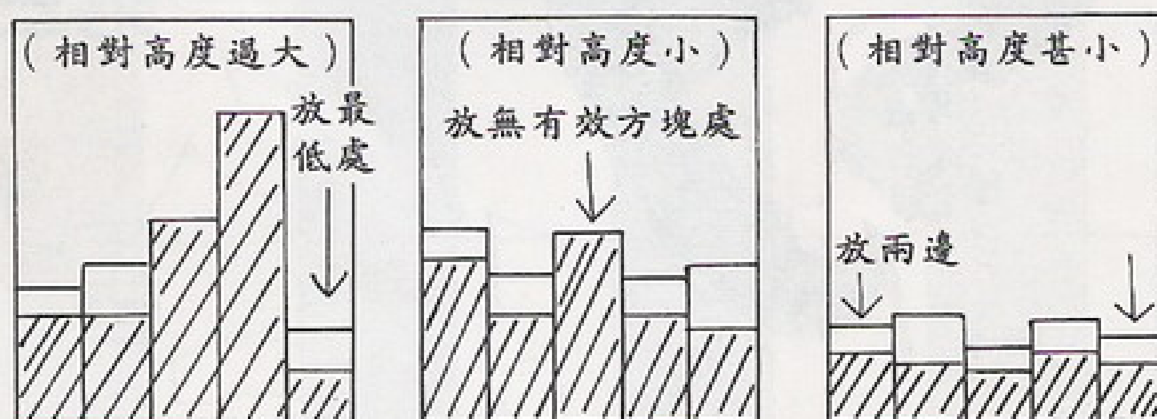
圖二



圖三



圖一



圖五（空白為有效方塊）

光速先鋒

戰鬥指導篇

/敎主先生



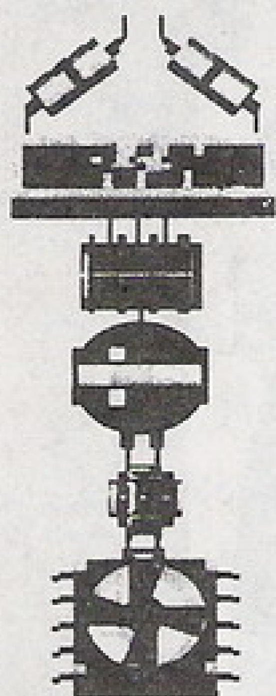
這裡是一個成功**光速先鋒**的作戰指導室，由於開拓者號巨型戰艦，造價十分昂貴，如何節約地球有限的資源，減少任務失敗而造成開拓者的損失，是你**光速先鋒**所應有的理念。在任務尚未開始前，先掌握敵人的兵力、戰鬥力，是打一個漂亮勝戰的不二法門。兵書有云「知己知彼，百戰百勝」，這是不可不注意的。

開拓者號太空戰艦

主砲：

乃開拓者號主要的武器系統，用來對付各種太空戰艦、太空站、戰鬥機，甚至可以防衛敵人的砲火攻擊。就算主砲的零件全部損毀，它的功能還是存在，只不過充能時間很長，而威力很弱，所以只要你能讓敵人進入主砲的有效射程內，就可以把敵人消滅。

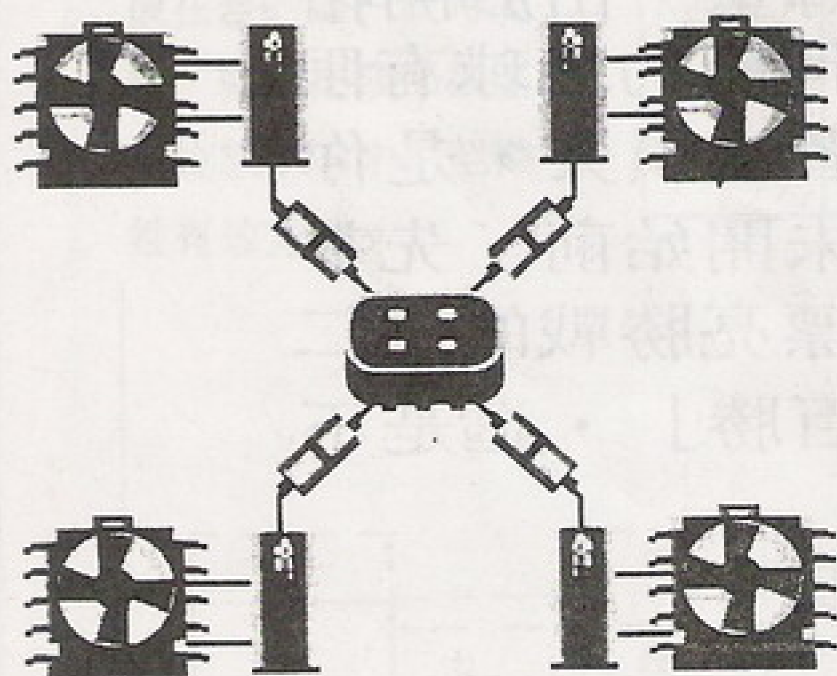
主砲概要圖形



雷射砲塔：

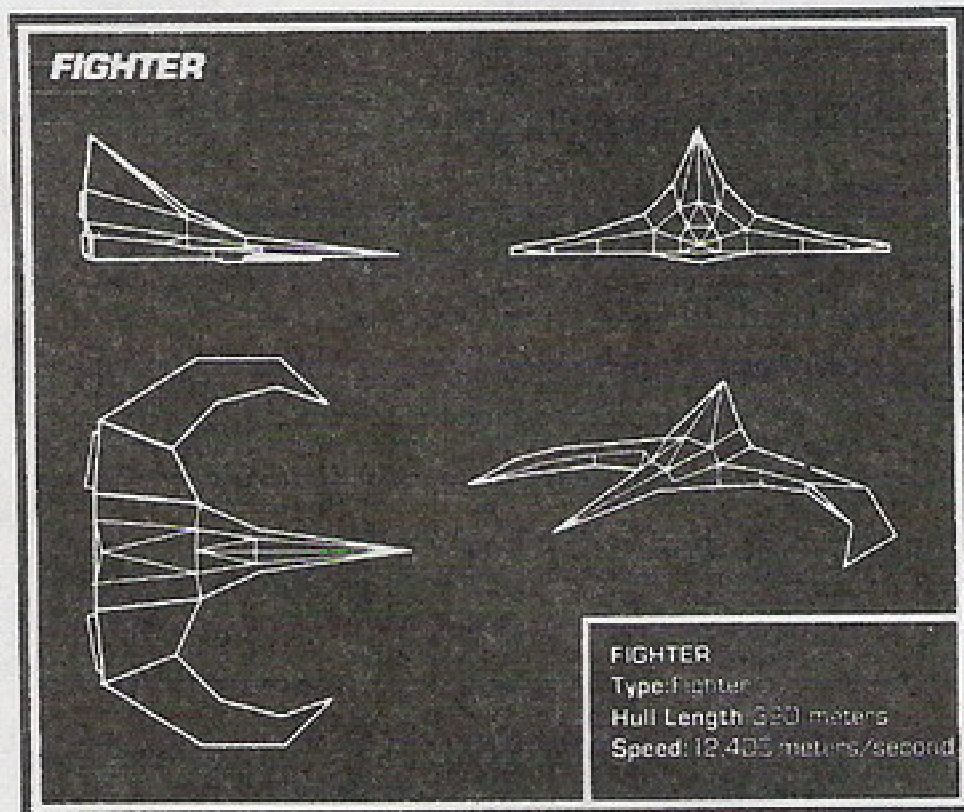
射速快的雷射砲塔是你開拓者號防護敵人戰鬥機、太空戰艦的砲火，進而保護開拓者的必要配備，所以加強雷射砲塔的威力，及善用雷射砲塔，是你保命的依據（只要敵人的戰鬥機一接近，立刻切換成雷射砲塔迎擊）。

射擊砲塔區概要圖形



戰鬥機：

戰鬥機乃速度最快之戰鬥利器，其速度為開拓者的12倍，用來攻擊星站基地或太空戰艦的防護罩系統，或是追擊敵人的戰鬥機。但是因其速度太快，所以無法控制得很好，同時也無法兼顧開拓者號，因此戰鬥機通常使用在距離敵人還很遠的時候。（F鍵發射；R收回）



自殺機：

無人駕駛的自殺機，載有大量的炸藥，所以它威力相當大，也因此速度只有戰鬥機的一半。自殺機的攻擊目標，通常為星站基地和速度極慢的戰艦。使用時機，則是距離敵人很遠，或是開拓者號已經相當危險的時候。注意自殺機只要受到攻擊，就會爆炸，要小心的使用。（K鍵，發射自殺機，R鍵收回）

長程追蹤飛彈：

這是最方便的武器，用來攻擊小型體積的戰鬥機，但是因滿載電子追蹤系統，所以炸藥量很少，故對於巨型戰艦及星站效果不彰。唯其優點是不需要由自己控制，所以在發射後，仍能繼續控制開拓者號。（F鍵為轉換鎖定目標，G鍵為確認發射）

PS：

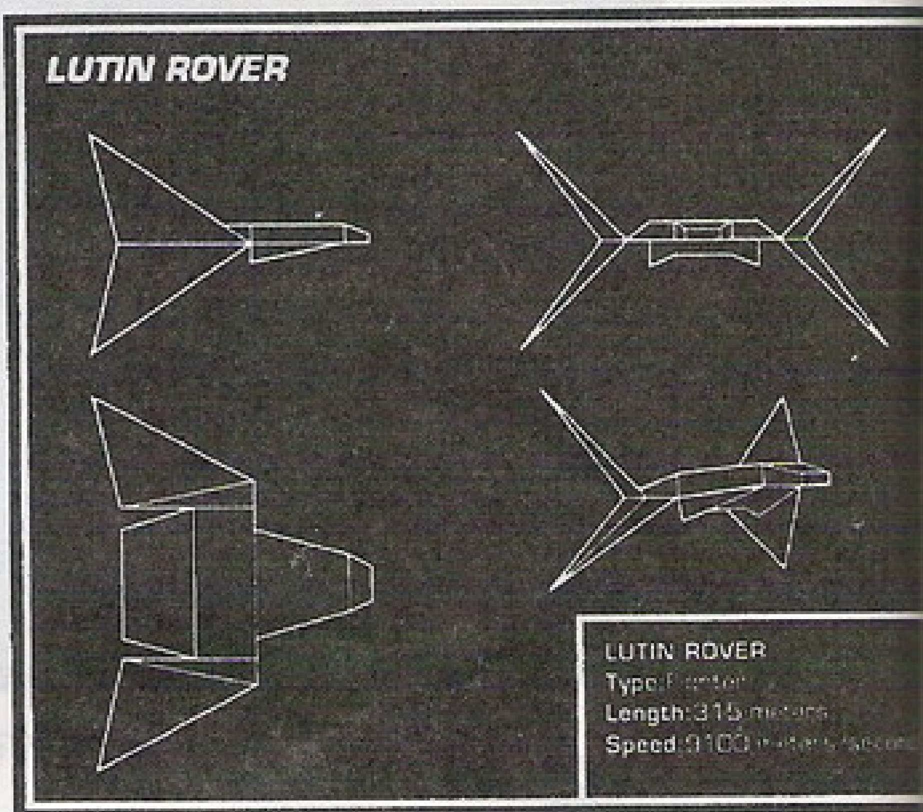
戰鬥機、自殺機、追蹤飛彈，都是由飛彈底座發射出去的。但此底座用過後就不能再用，故一次的巡航，無論其組合為何，共有十架。除非再回基地補充。（Max＝10）

螞蟻人（魯汀人Lutin）

戰鬥機：Rover

這種戰鬥機雖然體積小，但是速度很快，尤其是它的砲彈，非常具有威力，相當於巨型戰艦的主砲，故要小心。

遇上這種戰機時，應全速前進，然後到了開拓者的十字標變成方框後，發射一枚主砲後，立刻切換或雷射砲塔、加以追蹤射擊，定能不受傷害而將之擊落。若用飛彈，則不易命中，但可牽制敵機。



星站基地（Lutin Starbase）

在和魯汀人交談失敗後，就會受到攻擊。此時可以立刻將鎖定目標轉到小型戰鬥機，然後發射飛彈，就可以把左右兩架打落。若在母星的話，則會多一架較大的 Rover，此時可同上述，用雷射砲塔將之擊落。接著將開拓者號朝向其基地，不斷靠近，並且發射主砲，最後就可將之消滅。（注意：主砲十字標要對準鎖定之四方框。）

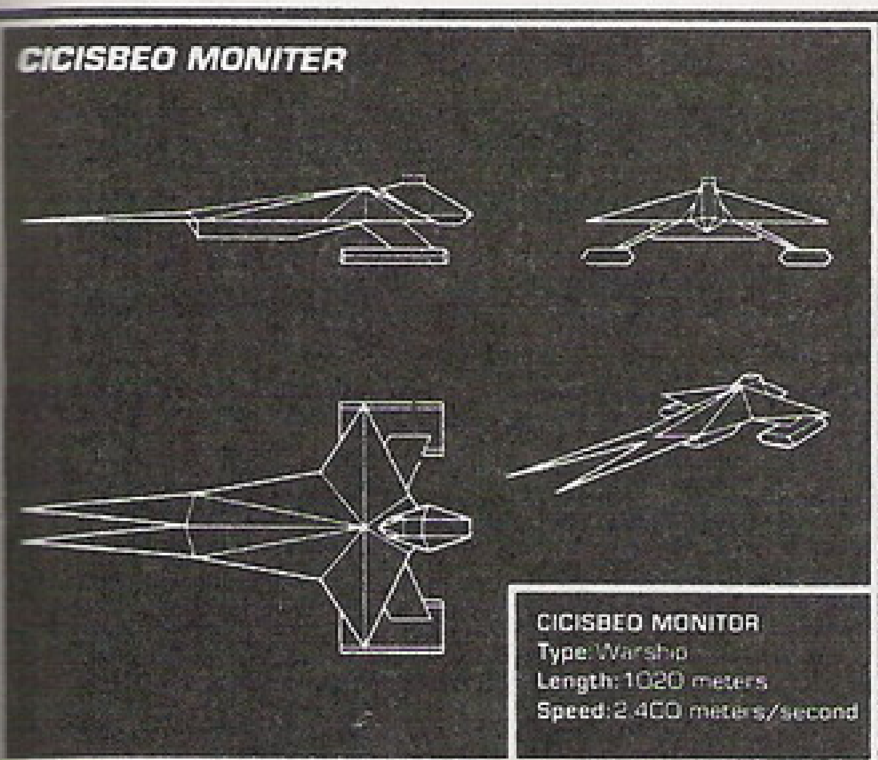
人妖（西西比歐人Cicisbeo）

監控船 Monitors＋2 Birds

所謂 Birds就是護衛機的意思，非常好對付，飛彈、雷射砲塔、戰鬥機，甚至主砲，皆可將之擊落。在此有兩個建議，一是直接用主砲將之擊落。（注意，此時開拓者號，是停止的；主砲是有距離的限制）

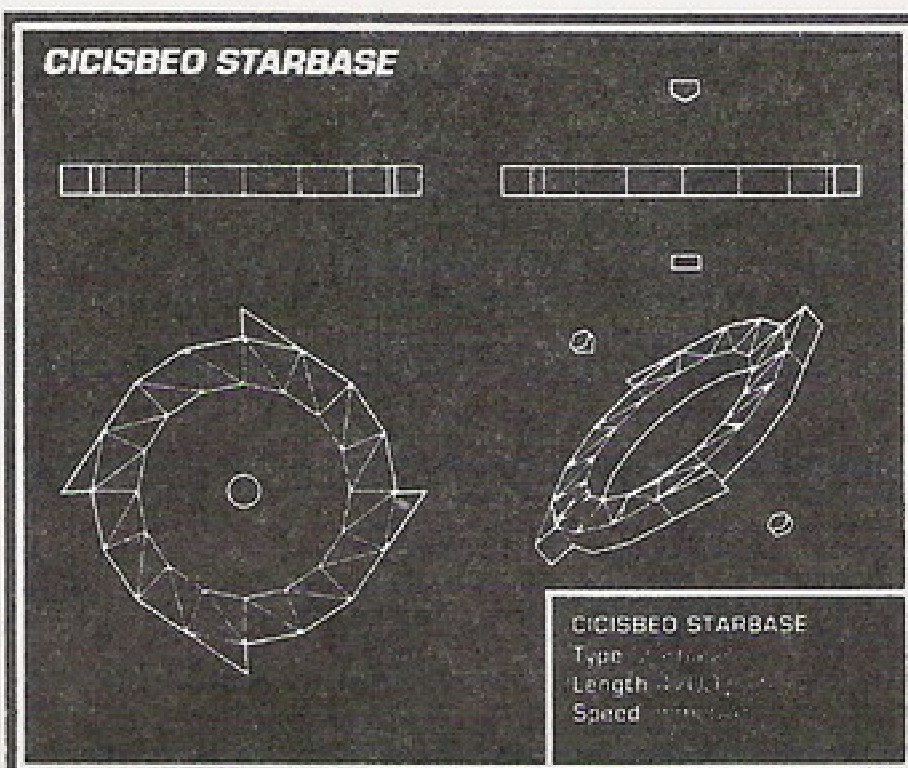
另外一個是先用飛彈打下一、二架後，再用主砲來攻擊。

而監控船，雖然也是很容易打，不過建議用雷射快砲，比較有效（由於西西比歐人對我們太有利了，所以勸你們還是不要攻擊它們才好）。



星站基地（Cicisbeo Starbase）

西西比歐人的星站基地，是在畢宿星團中，較為特殊的。因為它們有防護罩系統，若是你不明就理就去攻擊它，那你會發現：「奇怪，怎麽打不死！」只要用戰鬥機將其星站上面的防護罩產生器打掉，或用主砲直接擊毀，立刻就能摧毀它們的星站基地。不過呢，在你攻擊前，爲了你的利益，三思啊！



象鼻人（費爾人Fel）

費爾人和西西比歐人一樣，愛好和平，又有貿易的利益，故不但不能欺負，還要保護，甚至同盟。

它們的戰鬥機和星站基地，都是非常弱，只要利用主砲猛打，就可以消滅它們，不過你願意嗎？另外他們還有一種巡邏機，（類似刮鬍刀）它是兩段式的戰機，若你攻擊時打到它的頭部（交叉的部位），則它立被你擊毀，若是不小心，打到它的尾部，嘿嘿嘿！敵人馬上變身，而這個交叉的「逃生艙」，不敢惹你，一路逃走，於是你快馬加鞭，策馬入林，趁勝追擊；接著是你看到它逃給你追……。

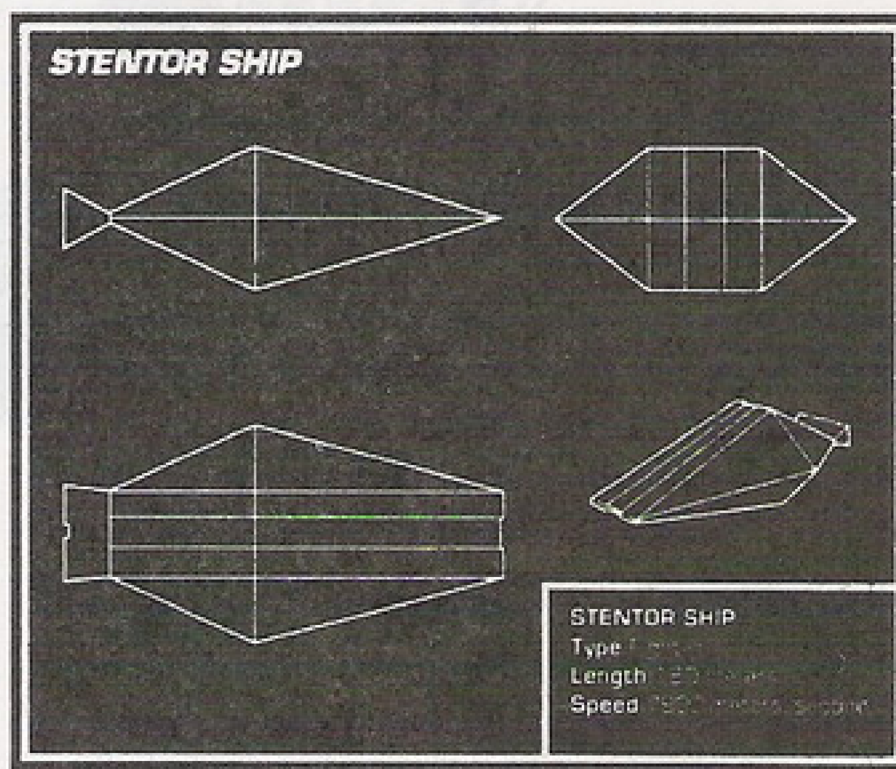
建議你，用自殺機，對準它的頭部，記著是頭部，保證一發見效，偷襲成功!!

分身人（史坦托人Stentor）

戰鬥母船（Stentor Ship）

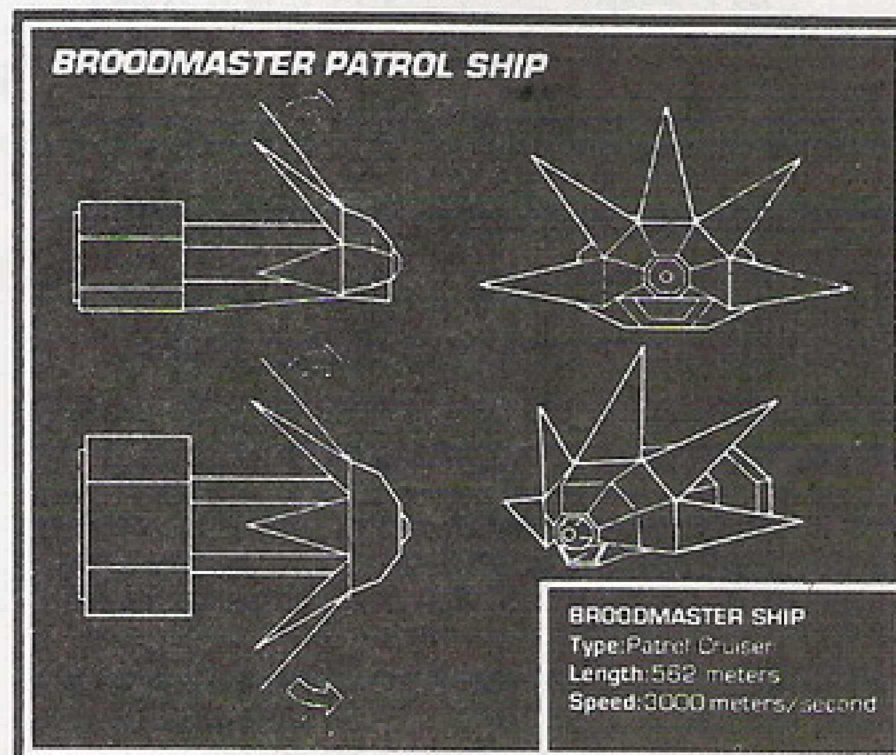
分身人的戰鬥機種很單純，而且也沒有星站基地，但它們卻是名符其實的海盜。它們唯一的戰機機種，就是右圖的戰鬥母船，但你千萬不能小看它，雖然小到只有你戰鬥機的一半，卻擁有你意想不到分身能力，這也是它們能做海盜的原因。

若想打敗它；其實很容易，只要很快地接近它，讓它還來不及分身出很多小子機，就把它幹掉，也就是說，利用戰鬥機（F鍵）的高速機動力，瞬間接近它，把它擊落，不過在追擊時，要認清母機的方位，千萬不要飛過頭了。另一個方法，就比較不浪費飛行底座，就是開拓者號，直接飛向母機，若有子機出現，就利用主砲，把它擊落，直到打下母機為止。星球基地上有兩架母機，還是先用戰鬥機打下一架，以免目標太多手忙腳亂。



蒼蠅人（布魯馬斯特人Broodmasters）

機種是最多的，攻擊目標有：巡邏艦、輕巡弋艦、巡航艦、航空戰艦、星站基地。武力從小到大都有，幾乎是你在畢宿星團之中，對戰最多的外星人種。所以加以研究對付他們的戰略，可使你的光速之旅變得更容易。



巡邏艦（Broodmaster Ship）

這是最白痴的船艦，只要對準它，不斷地發射主砲，就可以將之打成一堆廢鐵。

輕巡弋艦（Light Cruiser）

這種船艦會比巡邏艦略大，並且有雙管中子砲，是蒼蠅人最主要的巡邏戰艦，通常用一架自殺機就可將其炸成碎片，不過也可主砲和雷射砲塔交換使用，雷射砲塔主要用來打下中子砲，而主砲才是擊毀敵艦的主力。（注意此時必須加速靠近之。）

PS：

通常輕巡弋艦會跟隨一架巡邏艦，若使用飛彈，則通常會被擊落，而若用主炮和雷射炮塔交換使用時，若一不小心就會中彈。建議你：①首先開拓者號靜止不動。②發射一架自殺機。③朝輕巡弋艦的下方飛行，約距輕巡弋艦 1.2～ 1.5公分。④向前直飛而不管開拓者號。⑤直到感覺快飛到輕巡弋艦的下方時，立刻做90度向上飛行，並且準備追撞其頭部之後的部位。⑥按空白鍵跳回開拓者號。輕巡弋艦在一聲巨響後，炸成碎片，剩下巡邏艦，愛怎麼打就怎麼打。

注意，輕巡弋艦正前方有砲塔，故自殺機要避開它的攻擊，以免前功盡棄。

巡航艦（Cruiser）

這種巡航艦通常只在蒼蠅人的星站基地中，擔任守衛的工作，但有時也會在光速飛行中發現，若那時你已經有擊毀它的勝算，最好是把它攔下來，加以狙擊，因為它是要去擴充殖民地的。

要和蒼蠅人之巡航艦對戰，而想取得絕對的勝利，首先便是雷射砲塔的零件必須至少有兩組以上，若是其砲塔中的尋標器是Hickock or Oakley（請看提示集）則更為理想，因為敵艦四管的強力中子砲，若沒有雷射砲塔的防護，不受個重傷是很難的。戰鬥機對它無效，飛彈則會被擊落，利用自殺機，則開拓者就不保，這對一架零件不全的開拓者號，無非是一大猛將。

在對付它時，應加速前進，（不靜止即可），直到敵艦發第一砲，立刻打一發主砲，立即切換至雷射砲塔，盡你所能，打下中子砲後，立刻切換到主螢幕，再發射主砲，只要距離艦夠近，（由於對方充能約五秒），必定可以打中敵艦，如此重複前面步驟，定可將之玩弄於手掌心。

母星戰艦（Broodmasters Battleship）

這是唯一的一艘巨型戰艦，擁有最強大的火力—六管中子炮，同時發射，相當犀利，若想受最少的傷害而打敗它，我想，沒有Oakley尋標器，是不行的。同時外加全滿的零件裝備的開拓者號，才是對付這隻巨型戰艦的最好時機。

至於它的打法，就同對付巡航艦的方法雷同，相信　開拓者號達顚峰時期，應不難對付它才是。

星站基地（Broodmasters Starbase）

這些巨型的太空站，擁有和巡航艦相同的配備，但除了巨大之外，卻是不能移動的。要對付這種太空站的方法，幾乎和巡航艦是一樣的，只不過尚有方法，是對零件不夠用時，最安全的——就是利用自殺機！

發射自殺機後，朝敵人下方偏四十五度角的方位飛行，接著觀看雷達，接近敵方時，慢慢轉到太空站的斜下部位，即太空站凹陷處，（此時避免凸出部位前的砲塔，以防被擊落），加以追撞，要用四架，才能將之撞成「太空垃圾」，其實也夠勇的。怎樣，突襲其不備，必大勝！

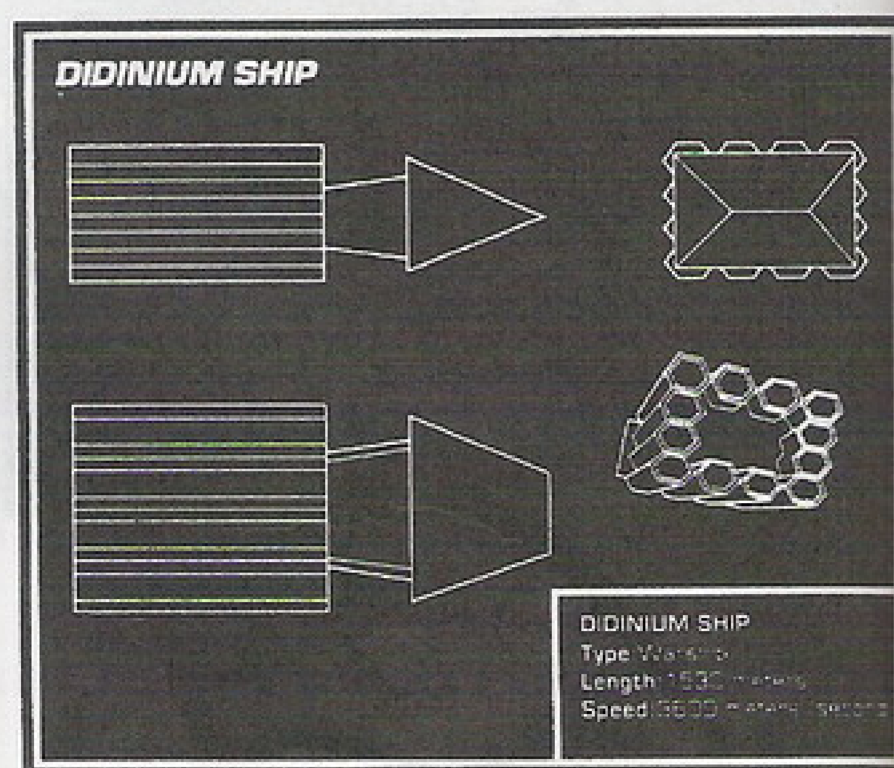
水母怪（迪迪尼恩人Didinium）

水母怪沒有星站基地，卻只有一種戰鬥船，而在畢宿星團之中，我認為最可怕的機種，就是這種小小的太空船，我為它命名為「捆仙機」。

捆仙機(Didinium Ship)

捆仙機的特殊的能力，就是擁有一條「捆仙索」，只要被這種索給捆到的話，立刻全身被綁成肉粽一般，不能動啦！怎麼個「不能動法」呢？哈哈，何不自行體會呢？

為了使戰鬥先鋒的你們，順利的達成完成殖民的神聖使命，戰鬥指導室，決定傳授你們兩招！



救命訣

當你意外地被「捆仙索」捆住後，不但無法發射主砲，並且無法轉動開拓者號，甚至不能前進。此時你將不斷聽到開拓者號全身不斷地爆出巨響，艦上的零件，一個個的損壞，但卻無法還擊，啊！完蛋了!!

別慌，立刻按下 K 鍵，朝向捆仙機加以追撞，只要使用兩架自殺機，將之撞成廢鐵。在追撞的過程之中，不必擔心自殺機會被擊落，因為「捆仙索」是它的唯一武器

，既然已經纏住開拓者號，那就再也沒有機會防禦自殺機的攻擊。不過你動作可要快，捆仙索的威力，可不是想像中那麼沒有威力的哦！稍一遲疑，你就會遭受嚴重的損失！

誘殺訣

這是一個對付捆仙機，相當有效的方法，大概也是最好的吧！就是①一旦遇到「捆仙機」，立刻朝向敵艦，全速前進。②直到主砲十字標一變成口型時，也就是敵艦準備開火時），立刻發射一架飛機（戰鬥機，自殺機皆行）。③將飛機衝向敵艦後，立刻再切換至主螢幕。（此時你就會看到，捆仙索捆到的是你的小飛機，而不是開拓者號）④不斷地靠近，並用主砲加以攻擊，捆仙機會把捆仙索連飛機一起慢慢地收回，沒有反擊的能力）⑤捆仙機被打成一堆宇宙的垃圾。

PS：

若你當時已經把飛彈底座用完，那也就是說，你也玩完了，準備逃生艙後，逃生吧！

若攻擊水母怪的母星總部時，會同時出現三架捆仙機——哇！乖乖！首先固定一個目標，再利用「誘殺訣」，先幹掉一架（注意：若開拓者本身速度不夠時，就會被另外兩架追上，小心啊!!）再調頭用救命訣自救吧。

戰鬥指導室，到此已經傳你一甲子的功力，至於江湖的險惡，就要靠你去歷鍊，熟能生巧，一切還得靠你自己啊！願佛祖與你同在，咱們等你凱旋歸來啊!!

第27期意見調查中獎名單

特　獎：

林宏洲（臺南市）獲得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）、貴族版遊戲（二片裝）各一套。

頭　獎：

張孟奇（臺中市）、蘇建元（高雄縣）、李政育（臺南縣）、曾文賢（高雄市）、林良安（臺北市）等5名，各得軟體世界珍藏版遊戲（三片裝）一套。

二　獎：

徐建智（臺北縣）、陳重輯（臺北市）、鄭遠鐘（新竹市）、張潤津（臺北縣）、周士斌（臺南市）、周亮全（臺北縣）、游文豪（臺中市）、周旺良（苗栗縣）、劉益智（臺北縣）、邱奕杭（桃園縣）等10名，各得軟體世界貴族版遊戲（二片裝）一套。

三　獎：

許元禎（臺北市）、李嶺宇（臺東縣）、黃億勝（桃園縣）、邱垂德（桃園縣）、林茂松（臺北縣）、林哲群（臺北市）、張子懿（臺北市）、吳健銘（臺北市）、陳勇良（臺北市）、陳思宇（臺南縣）、張園宗（臺北市）、翁震良（臺中縣）、張家境（臺北縣）、劉柏如（臺北縣）、黃偉勳（臺北市）等15名，各得軟體世界貴族版遊戲（一片裝）一套。

※以上各獎得主請靜候通知。

安慰獎：

郭嘉偉（臺北市）、陳弘學（臺南市）、蔡孟昕（臺北市）、張家榮（臺北縣）、洪宗善（桃園縣）、陳信至（臺北市）、游岳憲（臺北縣）、謝宗祐（臺北市）、陳紀丞（臺南縣）、顏利仲（彰化縣）、林志偉（屏東縣）、黃正宇（臺北縣）、孫英展（高雄市）、顏貽炤（臺北市）、陸宸玄（高雄市）、黃進財（臺中市）、蘇思豪（臺北市）、陳書楷（臺北市）、黃永杰（臺北縣）、王相華（臺北市）、徐千又（花蓮縣）、鍾明泰（高雄縣）、高志文（雲林縣）、鄭景成（臺北市）、張志豪（臺中縣）、吳文傑（臺中市）、張呈豪（宜蘭縣）、李自元（臺南縣）、林明河（臺中縣）、白志堅（臺北市）等30名，各得精美小禮物一份。



/余文得

鑽石方塊這個改寫自大型電玩的電腦遊戲，具有明確的標的－－把所有的方塊配對消滅，相當簡單明白，玩者能很容易就進入情況。

它有個好處，雖然有時間限制，卻不至於像四川省末幾關一樣的恨手指不夠快、恨電腦遲鈍、恨不得有火狐狸（電影）那套意念控制的功能；也不至於像波斯王子要有「紮實」的跑跳工夫，說來汗顏，雖有攻略可以參考，我還是過不了該遊戲的第三關，不是一心急著要跳過陷阱，結果摔死，就是到了門口時，發現門早就關了！所以有好幾關是利用PC-TOOLS選關跳關過的。而鑽石方塊只要心中有解題腹案，穩穩當當地可從容過關。

它屬於智育類，和俄羅斯方塊類似，都是在考驗臨場機智及反應。不同的是，俄羅斯方塊必須熟到看到方塊立刻反應出它旋轉後的幾種變化，馬上判斷放那邊比較好，步步為營，偶而放錯了，仍有辦法努力彌補回來；而鑽石方塊重在如何觀察讓方塊配對結合的地形風水和把方塊送作堆的順序，順序錯了，可能就會少了「橋引」過不了關，或者留下孤伶伶的單身漢。

鑽石方塊為玩過後很自然地就記住了解決的方法，下回玩便像是記憶力的考驗，不新鮮了。像筆者一陣子玩下來，LEVEL 1～5已成反射動作，越來越沒意思，只好直接選後面還不太熟的關卡。不過也還好啦！要玩膩8關（144題）也得好一段時間，另外遊戲本身還提供EXTRA.PUZ檔有另外的8關144題，再不然還可以自行設計關卡，只是我懷疑自己出題考自己會有什麼樂趣，當然，考別人就不同了！

底下簡單列一些解題的通用原則及技巧：

1.先考慮奇數個或相隔遙遠的方塊，因為可能要分組、找地形、或疊高壘作橋引。

2.搶搭升降或梭動方塊時要拿捏好時間，能不搭最好，這樣比較保險且容易，而且要注意在上下左右行程的那段上車，否則或許會出意外！

3.觀察及地形利用：

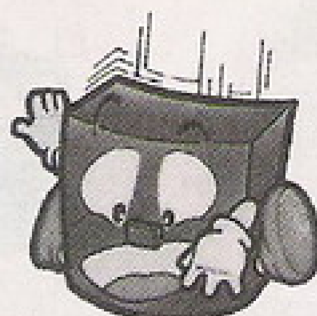
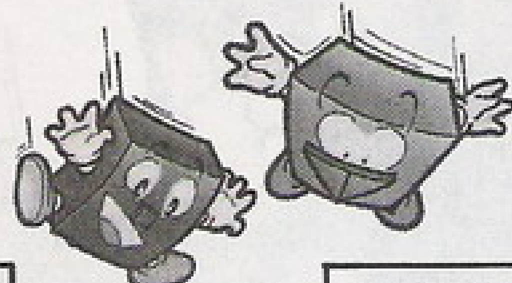
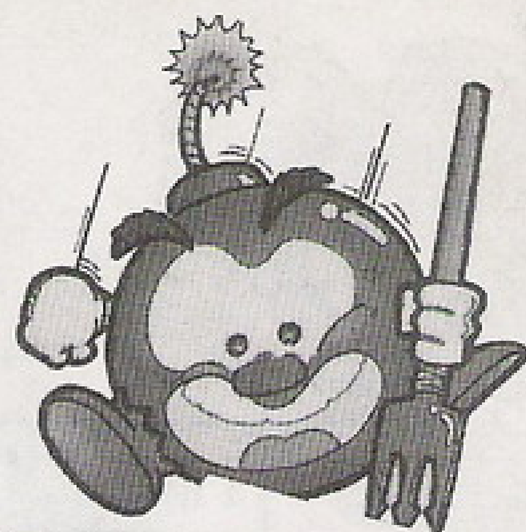
二個方塊　〝一〞型　〝|〞型

三個方塊　〝一〞型　〝┐〞型

〝┌〞型

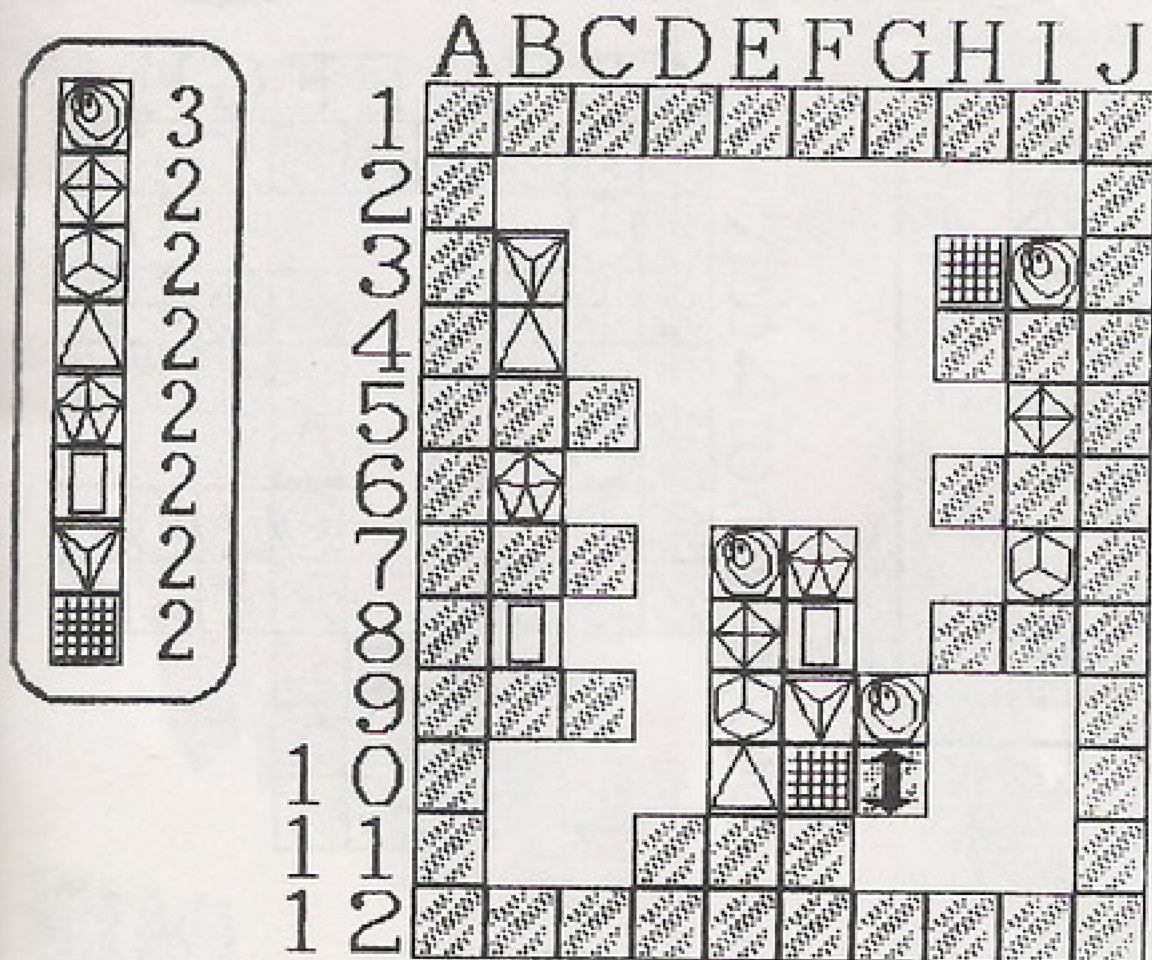
四個方塊　〝┬〞型

最後有一點要提醒各位的是以下介紹的過關提示，著眼點在於能安全保險的過關，而不在於找到最好、最快或者能得最高分的方法，所以很可能您還能找到更好的方法。來吧！大家一起來！！

LEVEL 6

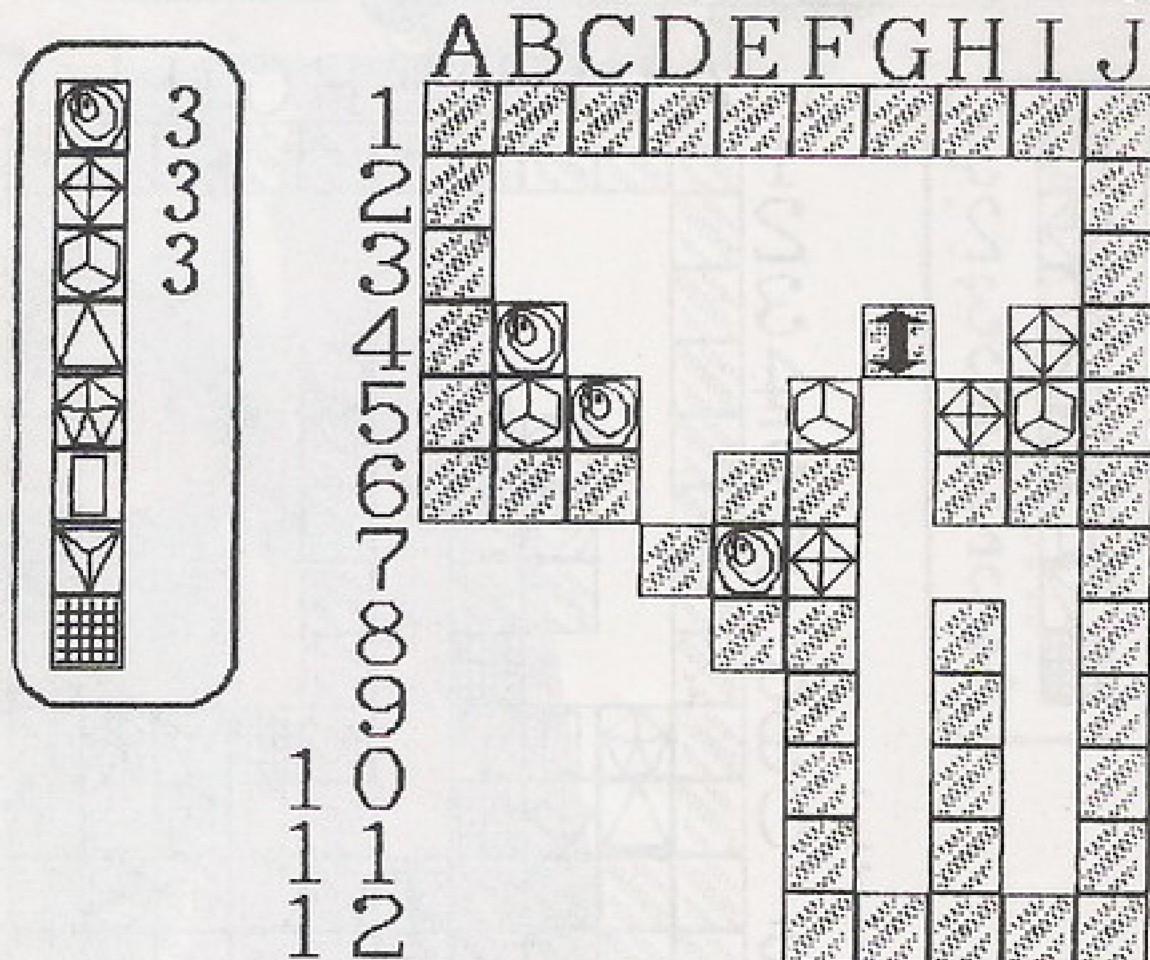
PROBLEM 1-1



1.升降方塊上的 放到H7，F7的 暫放H5，E7的 右移到F7，H3的 放到F6，放下I3的 使G7利用〝一〞地形配對。

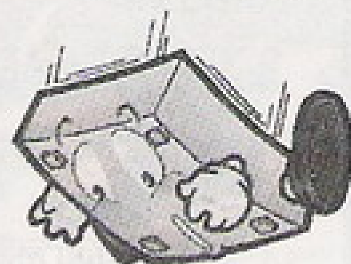
2.其餘的兩兩配對即完成！

PROBLEM 1-2

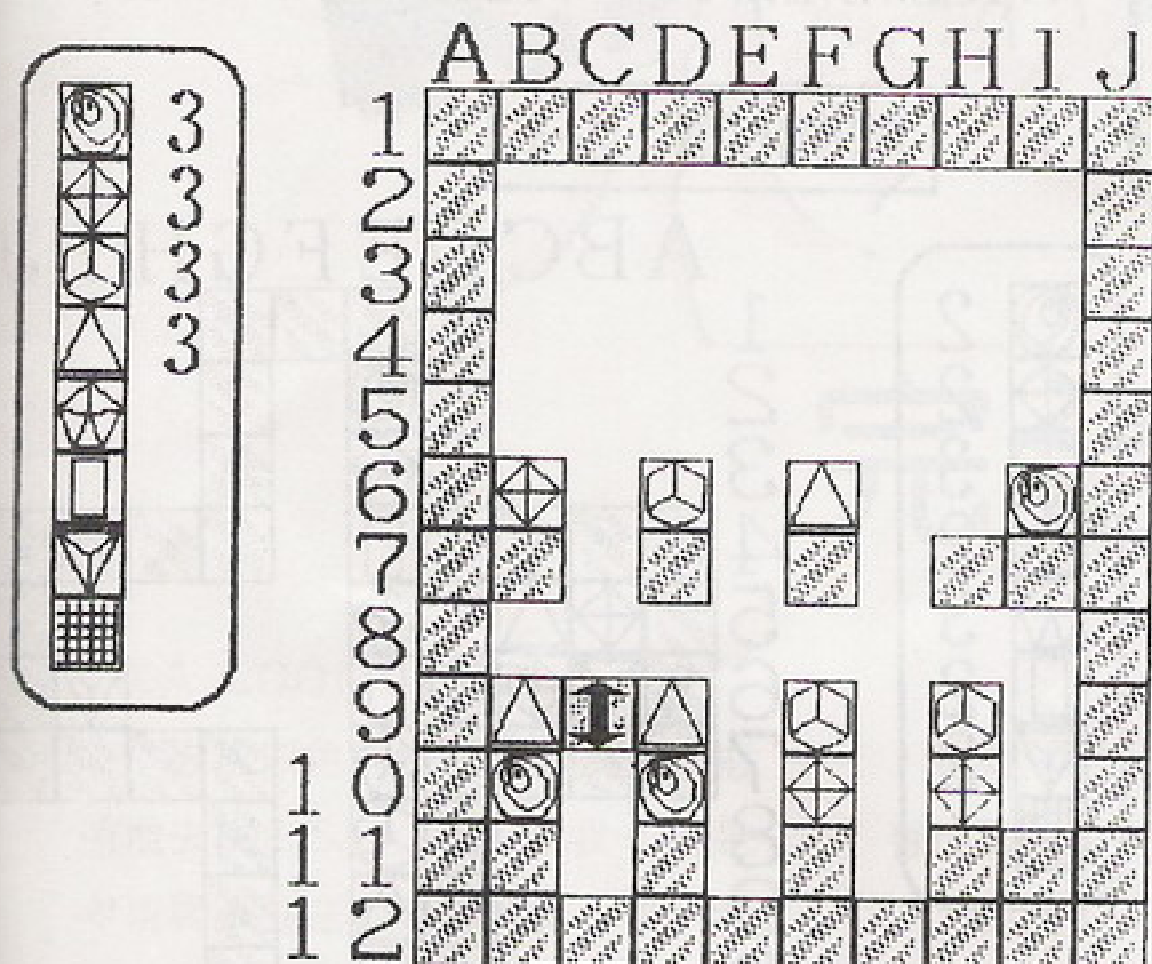


1.F5的 ，左移到D6，H5的 搭升降方塊（必須在通過F7 的上升行程）左移到F5，I4的 到H5，然後讓F7的 上升降方塊於G5利用F5-G5-H5〝一〞地形成三配對。

2.同處讓 配對；最後於C5-D5-D6處讓 配對。



PROBLEM 1-3



1.稍難的一題。

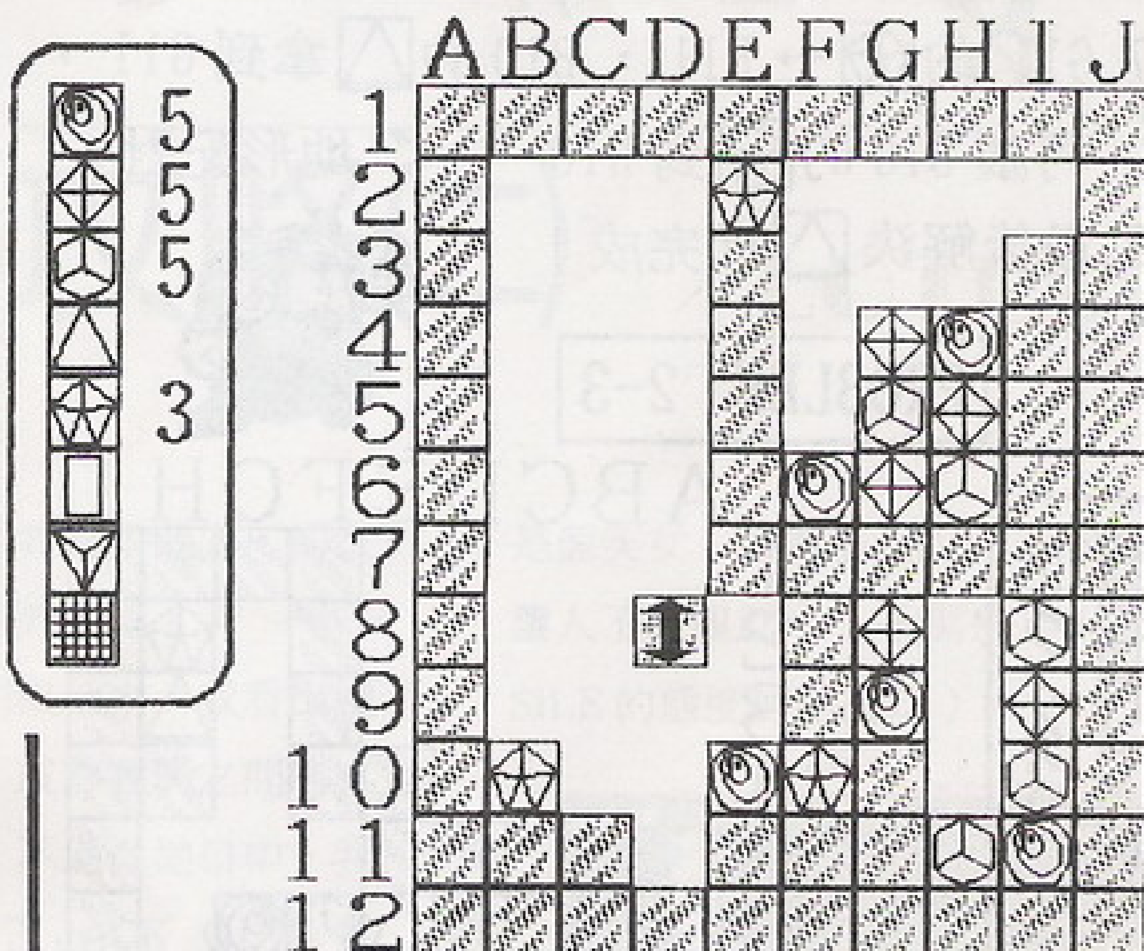
2.F9的 到G11，F10的 到E11，D10的 到C11，填滿空洞。

3.利用D10-E10-F10〝一〞地形讓 配對。

4.I6的 移到E10，H10的 移到F10，把D6的 移到G10，利用〝┌〞地形配對。

5.再讓 利用〝┐〞及 利用〝┌〞地形，配對即完成！

PROBLEM 1-4



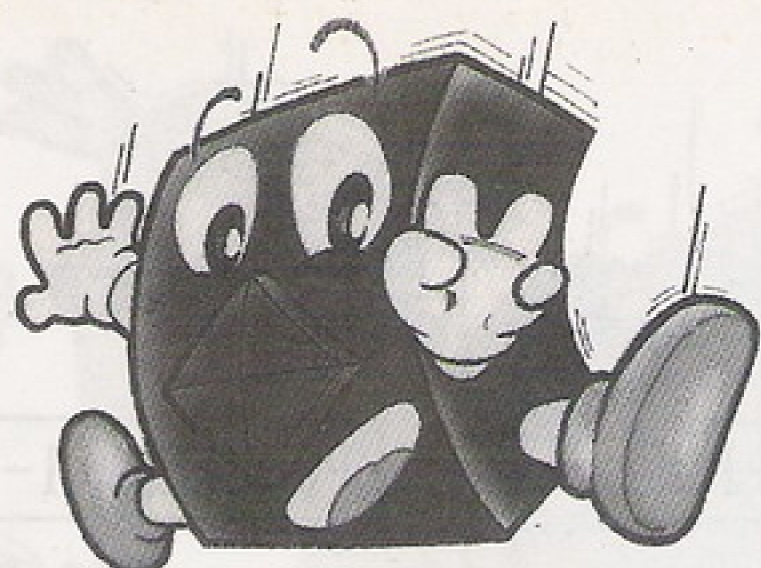
1.G5的 左移到F5，F6的 →G6。

2.B10的 →C10，E10的 上升降方塊放到C9，F10的 到E10，放下E2的 於D10配對。

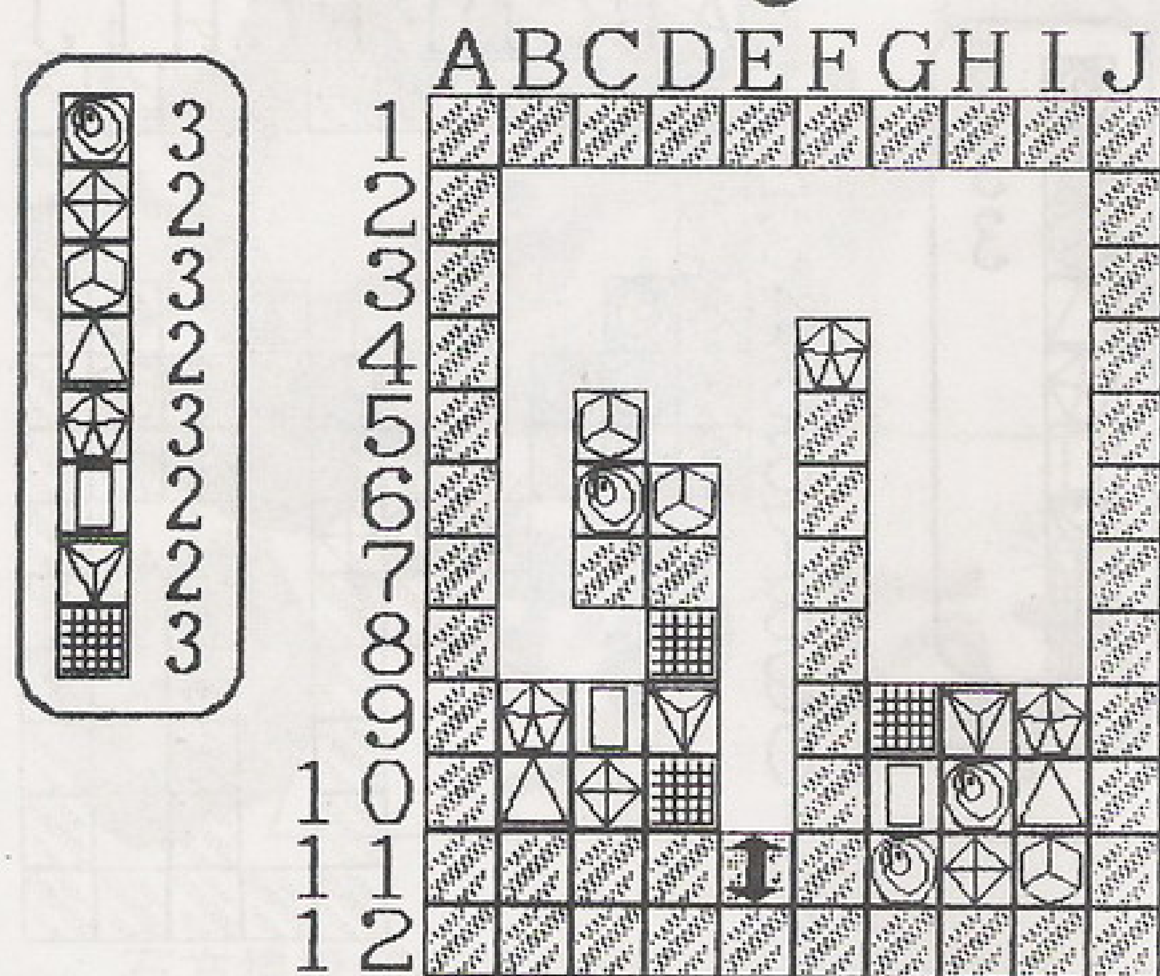
3.把C10的 利用升降方塊送上到達G5配對。

4.其餘的很容易就解決掉了！





PROBLEM 2-1



1.時間蠻吃緊的一題。

2.D8的 移到C8，D9的 利用升降方塊翻越到H8配對。

3.G9的 →H9，C9的 翻越到G9配對。

4.把兩個 送上於 G10-G9-H9 配對。

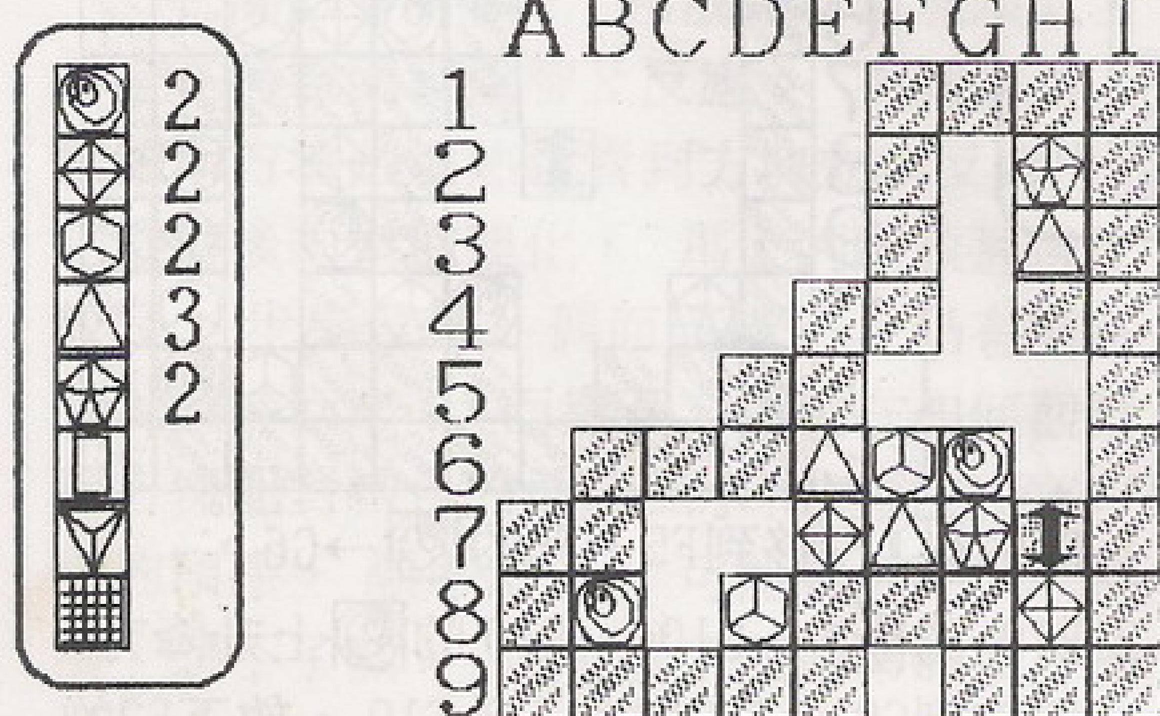
5.D6的 暫放F3，C6的 到 G10 成三配對。

6. 配對，F3的 → G11 ，F4的 → G10 ，再讓C6的 到 H11 〝—〞 地形配對。

7.G11 的 → H11 ，B10 的 拿到 G11 ，再讓 B10 的 到 H10 〝┌〞 地形配對。

8.最後解決 即完成！

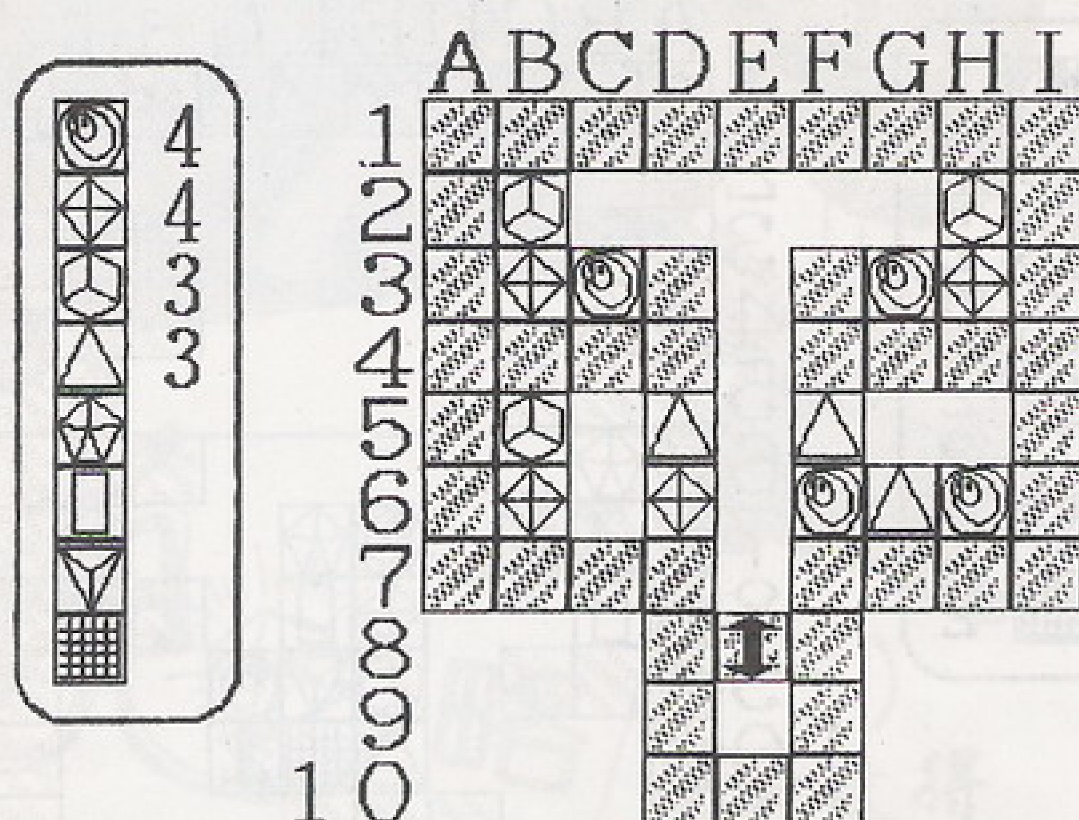
PROBLEM 2-3



1.G6的 上升降方塊，F6的 →G6，讓H3的 移到F6〝┐〞成三配對。

2.E7的 →F7，然後依序讓 → → → 配對即完成。

PROBLEM 2-2



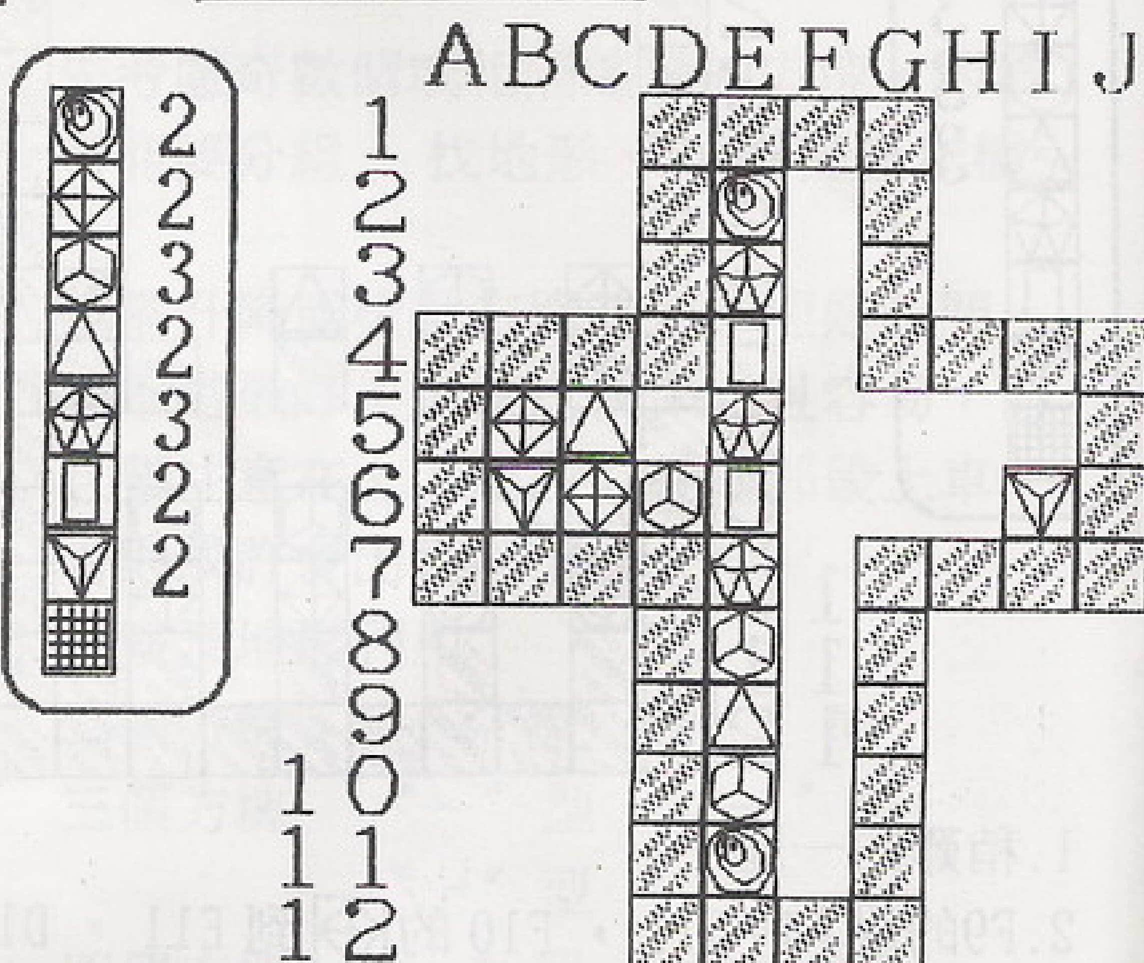
1.D5的 到C6，讓 於D2-E2-F2 〝—〞地形配對。

2.F5的 到F2，F6的 和D6的 到C2配對。

3.利用D6-E6-F6 〝—〞 地形讓 成三配對。

4.其餘兩兩解決，即完成。

PROBLEM 2-4



1.E2的 右丟到 F11 配對。

2.此時 E11 的 → F11 ，此時E5的 (最上) 右移到 F10 ，此時E7的 右移成三配對，同時解決 。

3.C5的 暫放E9隔開，右移D6的 使之成三配對解決。其餘方塊就容易了！

繼續登場

飛越杜鵑窩

完全攻略(二)

／LOTUS

LISA LOOMIS

去找以色列情報員之前，我悄悄地去找 LISA。LISA 和我一樣是中情局派駐在中東的幹員，雖然我們已解除婚約，但她還是很關心我的。見到我，LISA 顯得非常驚訝，她雖然回答了我許多問題，卻沒有提供什麼有用的情報。



從她不安的眼神中，我看出她隱瞞了一些事，或許我們之間的感情已是過去了。不過從她口中，我得知中情局主管 JACK QUIN 對他的幕僚 EARHARDT FLEISCH 言聽計從，陷害我的人是不是 FLEISCH 呢？

RACHEL AKURE

這位難纏的以色列情報員居然是個美女，不過手上的烏茲衝鋒槍讓人不敢親近。（千萬別用 HASSILE 的態度對她說話）。



把 MCBAIN 的文件給她（

OFFER DOSSIERE），她才首肯回答一些問題，她對恐怖組織BLACK DECEMBER及中情局有獨特的見解，我想她可能是對的。

RACHEL 告訴我 FONTAINE 是個很難對付的殺手，並以500元賣給我一隻塗有麻藥的飛鏢（OFFER CASH，調整錢數至500元）。向她告別後，我啟程前往開羅。

FONTAINE（圖5）

FONTAINE 是公認難纏的職業殺手，也是負責和精神療養院接頭的人。他是不是知道陷害我的主使人呢？我一點也沒有把握。

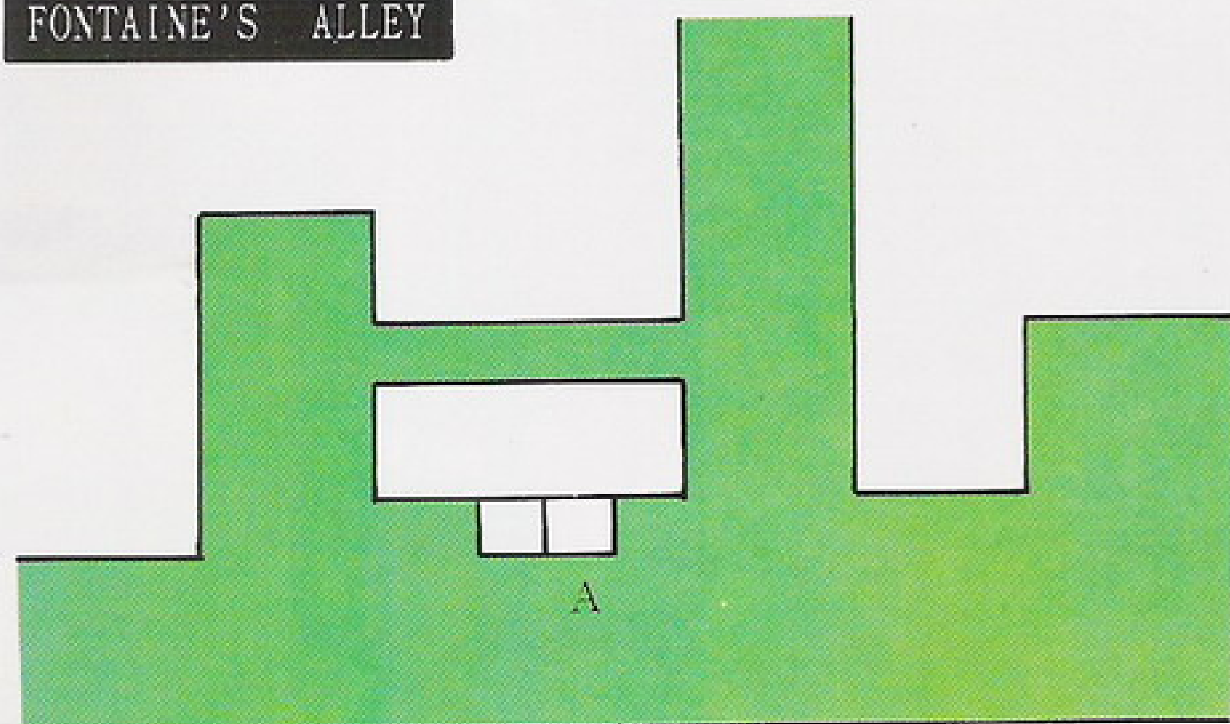
FONTAINE 的住處在一條汚穢的暗巷中，一走進這裡，我立刻覺得危機四伏。剛好面前有個垃圾箱，我摀著鼻子躲了進去。（走到A，OPEN DUMPSTER，GOTO DUMPSTER）。

剛躲好，就看到 FONTAINE 從巷底走來，經過我身邊時停了一



下，我當然不能錯過這千載難逢的良機，輕而易舉地把麻藥鏢扎向FONTAINE，在麻藥的威力下，再厲害的殺手也無技可施了（當 FONTAINE 走到A 處停頓時，USE DART ON HITMAN，GOTO ALLEY）。

跳出垃圾箱後，我看著這位缺乏警覺心的殺手。FONTAINE 的四肢雖被麻痺，但是仍然可以說話，他立刻保證說出所有知道的事情（TALK HITMAN）：陷害我的

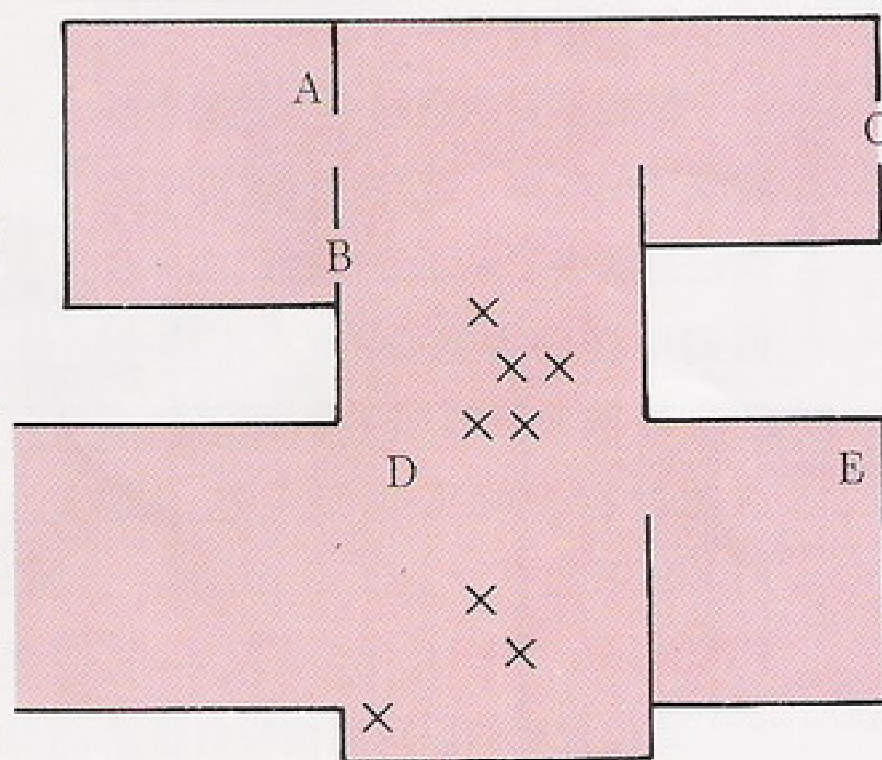




正是殺死 MCBAIN 的兇手——BLACK DECEMBER 組織，這個組織的總部在雅典。

顯然那天 MCBAIN 要和我討論 BLACK DECEMBER 的事，因此被殺滅口。我深信中情局內必有間諜存在，他的代號是 STORM BRINGER——暴風使者……。

BLACK DECEMBER 總部（圖6）



BLACK DECEMBER 總部隱藏在雅典的一處古蹟中，其中充滿了稀奇古怪的刑具和一台投石器。

拾起地上的石塊，走到投石器旁，將投石臂和石塊裝上投石器（GET ROCK，GET CATAPULT ARM，USE CATAPULT ARM ON CATAPULT，MOVE LEVER，USE ROCK ON CATAPULT）。

此時一陣腳步聲傳來，某武裝警衛正在作例行巡查，我算準他的落腳點，扳動投石器的槓桿（



MOVE LEVER），石塊彈射出去，一下就把他解決。（儘快拾起石塊，走到投石器後，就不會被警衛發現。投擲石塊可能要試好幾次，觀察警衛的行進路線，在他出現後第一次停頓前一秒鐘扳動槓桿。）

我打開總部的大門（OPEN DOOR，此時最好存下進度），閃

身而入（GOTO DOOR），跟在警衛的後面到A處（進去時最好警衛正向東走，否則就等一下再進門。在D處等一下，看到警衛從右邊下來，立刻由左邊的路走到A點）。觀察了幾回警衛的路線，我在警衛走到D時迅速把炸藥裝上B點的監視器（USE EXPLOSIVE



WITH MONITOR），退回A處，只見警衛走到監視器前……碰的一聲，這一手可真漂亮。

解開E處人質的綑綁（TALK HOSTAGE），我很快地問了些問題（ASK ABOUT BLACK DECEMBER，THUNDERBOLT，STORMBRINGR，JACKAL），得知恐怖組織內的THUNDERBOLT行動不久就要展開，由一個叫JACKAL的人主持。為了感謝我的解救，人質把他偷到的一張恐怖份子照片也一併送給我。



用CAD分析照片(USE CAD，ANALYSIS PHOTO），我很高興地發現照片上的JACKAL字樣，有了他的照片，要認出他就不難了。再用CAD連接資料庫，我發現JACKAL竟然是一個退休的CIA情報員，目前下落不明。不過他的上司CARLOS正在西班牙渡假，或許可以從那裡打聽到消息。

CARLOS RAMIREZ

我在巴塞隆納的一間酒館內找到CARLOS，他看來是個相當謹慎而不多話的人，想套他的話可不大容易。我先假裝自己是中情局派來的調查員，再愉快地和他閒聊兩句，就發現他是個品酒的高手（使用4433）。正好身邊有一瓶療養院酒窖中的陳年好酒，立刻雙手奉上（OFFER WINE）。

CARLOS看到酒時眼睛一亮，答應回答我的問題。雖然他並不知道JACKAL的下落，我卻意外得知SCORPID曾是JACKAL的工作夥伴。

我一直在思索MCBAIN死前的那句："GET SCORPIO"。根據各種資料顯示，SCORPIO曾經是中情局最優秀的情報員，但早在半年前就因一樁汽車爆炸案而死亡。CARLOS告訴我：SCORPIO生前的女友住在威尼斯，是個脫衣舞孃，花名叫GOLDEN DESIRE。

臨走前CARLOS以五百元賣給我一套開鎖器（OFFER CASH）然後面帶微笑地品嚐他的美酒去了。

GOLDEN DESIRE

去看GOLDEN DESIRE之前，我又回到BLACK DECEMBER的總部，用開鎖器打開那個用炸藥都轟不掉的保險箱（圖5C處），裡面的字條經CAD分析後，赫然是：「如果必要時須解除裝置，先把旋扭轉到正確的位置，再依序剪斷電線：藍色—3點鐘，綠色—9點鐘，紅色—6點鐘。切線時務必依照原定的順序。」

GOLDEN DESIRE在威尼斯一家酒吧跳舞，走進酒吧，我賞了些小費給酒保（500元！），他立刻答應安排我和GOLDEN DESIRE見面，（TALK BARTENDER，OFFER CASH，ASK ABOUT GOLDEN DESIRE）。



我走進舞廳，果然看見一位金髮美女坐在桌旁，和她交談（TALK GOLDEN DESIRE），奇怪的是，她對SCORPIO的死並沒有表示哀傷。我在舞台邊等到散場（只有在看守後台的大個子已經離開，而GOLDEN DESIRE還坐在椅子上或正在跳舞時，才能進入後台，否則會被轟出來。另外這邊還有一台BLACK JACK，無聊的話，可以打發一些時間），走進後台（GOTO DOOR），卻發現後台空無一人。

既然沒人，我就開始搜索後台的物品。拿起門楣上的鑰匙（GET KEY），打開梳粧台上的首飾盒（USE KEY WITH JEWELRY BOX），裡面有一把鑰匙（GET KEY）。用這把鑰匙打開梳粧台的抽屜（USE KEY WITH DRAWER)，裡面有GOLDEN DESIRE的私人信件(GET STATIONARY），信件顯然經過特殊處理，無法辨認字跡。

雖然偷看他人的文件不太合乎道德，我還是用CAD分析了這封信，這封信竟然是SCORPIO寫來



的！信上說他要失踪一陣子，有事可找 BUZZ BREZHNEV 聯絡。難道 SCORPIO 並沒有死。出來向酒保打聽到 BUZZ BREZHNEV 的地址，我決定去找他，開門見山問清楚 SCORPIO 的下落。

BUZZ BREZHNEY

BUZZ 是個肥胖的俄國佬，對我直率的詢問報以微笑（使用221）。他認為我的態度值得信賴，願意安排我和 SCORPIO 見面。

BUZZ 表示他是蘇俄的情報員，在工作中和 SCORPIO 結為好友，也相當欣賞他。除了回答我的問題，他也賣給我一些能使人昏睡的藥丸（OFFER CASH，調整至500元）。

SCORPIO



由於 SCORPIO 一直在調查 BLACK DECEMBER 在中情局的滲透事件，為了保護自己不被暗殺（或是被送往療養院），只好安排一場假死，以掩人耳目。

MCBAIN 被射殺當晚，原本是有些重要的情報要告訴我和 SCORPIO，很可能是有關 BLACK DECEMBER 涉及中情局人員的事，這些情報如今只有靠我們自己去找了。

SCORPIO 的調查發現：涉及 BLACK DECEMBER 的中情局幹員很可能不止一兩個，甚至是相當高級的主管。BLACK DECEMBER 絕不像人們所想的，只是一群阿拉伯激進分子而已。

JACK QUINN

和 SCORPIO 長談後，我的 CAD 接收到 LISA 的訊息，她表示有重要的事和我商量，見面地點在羅馬。

我趕到羅馬見到 LISA，她說我的部屬 HAKEEN ABABASH 掌握了 STORMBRINGER 的重要線索，但是不敢出面。由於 ABABASH 只信任我，因此主管 JACK QUINN 希望我能勸說 ABABASH 出來。此外，JACK QUINN 也願意聽聽我為自己的辯白。

要不是顧全大局，我根本不願意和 JACK QUINN 以及他的幕僚 EARHARDT FLEISCH 見面，他



們兩人真是令我厭惡!JACK QUINN 要我約 ABABASH 在羅馬競技場見面，把重要的情報帶到中情局。要不是有求於我，我猜他會立刻下令把我抓回療養院。

羅馬競技場（圖７）

我依約趕到羅馬競技場，卻不見 ABABASH 的踪影。忽然背後一記悶棍襲來，我倒在地上，人事不知……

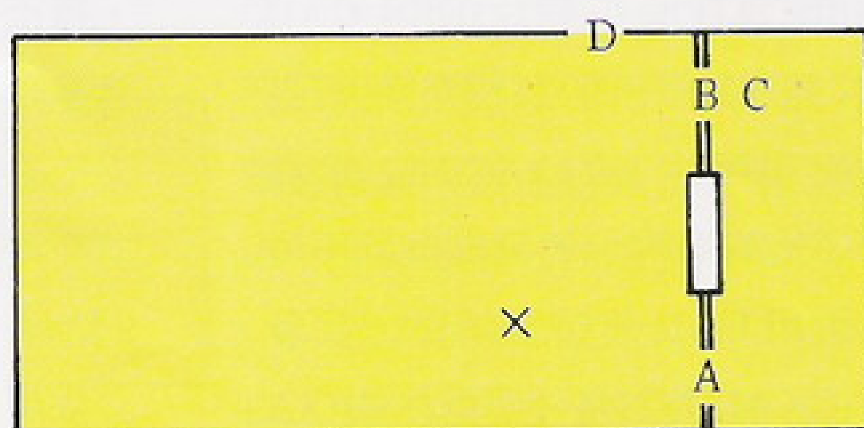
清醒之後，我發現自己被倒吊在天花板上，一隻兇猛的老虎在地上逡巡。吊我的繩子下放著一根燃燒的蠟燭，只要繩子燒斷，我就成為老虎的腹中物了。



繩子終於斷了，好在我早已看清這個房間的佈置，憑著頭腦和敏捷的身手，安全地把老虎關在柵門內。（落在 X 點後，很快地從 A 柵門走到 C 處，等到老虎前半身進了柵門，快速從 B 門走出，並扳動 D 處的開關（MOVE LEVER），就可將老虎關在門內）

這間房間唯一的出口是高處的窗戶，地上則有燒斷的繩子和另一個無辜者的屍骨。我在骨頭之後找到一把鐵鉤，使用鐵鉤和繩子，很快就爬上了窗戶（MOVE BONES，GET HOOK，GET ROPE，USE HOOK ON WINDOW），進入另一個房間。

我認出牆上被拷打至死的人就是 ABABASH，顯然我們被出賣了！





競技場的約會根本只是圈套。桌上的報紙上報導現在美國總統將於本週日在巴黎的會議上發表演說，建議國際上以經濟制裁共同對付支持恐怖活動的國家。總統候選人LEE-LAND 則認為經濟制裁不夠嚴厲，只有武力才是解決之道。

這個房間沒有明顯的出口，搜索了一陣，我找到一根鐵棒和我原本的物品（GET ROD，GET BAG），還有地上紙袋後的明信片（MOVE SACK，GET POSTCARD）。用 CAD 分析明信片（放大到最大），發現一個微縮點，上面寫著：「為了會議地點可能有變，JACKAL 帶了第二部份的裝置，將在貝爾格勒搭乘東方快車前往。第一部份的裝置已經裝好……」。

我在 ABABASH 屍體的腳邊找到開門的機關（在屍體左下方牆上，MOVE STONE）。THUNDERBOLT 行動已經開始，如今只有我能阻止了。

東方快車

LISA 在 CAD 裡留話給我：「你瘋了嗎？JACK QUINN 被謀殺了。EARHAROT 認為是你殺的。不管如何，你最好躲起來。大批的殺手正在找你！」我本以為 JACK QUINN 是 BLACK DECEMBER 的主使，現在看來不然。

我在預定的時間趕到貝爾格勒火車站，搭上東方快車。火車的地上有份報紙（LOOK NEWSPAPER）說為了防範恐怖份子，巴黎的會議臨時改變地點。唉！這點恐點組織早就料到了。此外我在地上找到一份電報（LOOK TELEGRAM），說明 JACKAL 已經改裝，將有一名叫 GINA 的女子在火車站接他。

由於我看過 JACKAL 的照片，要辨認他並非難事。我走進臥車



廂，在第一間房間就發現一具屍體（OPEN COMPARTMENT（右），OPEN WALLET），證件上顯示死者是個神父。屍體的衣服都不見了，顯然是 JACKAL 幹的好事！



一間間房間找去，我終於在第四間房間找到扮成神父的JACKAL。將計就計，我謊稱有人在隔壁車廂受傷，需要神父安慰（TALK PRIEST，使用421），在我死纏之下，JACKAL 答應出去看看傷者。等他一出門，我將自俄國情報員處買到的藥丸加在他的食物中（USE KNOCKOUT CAPSULE WITH FOOD），然後匆忙走到另一個車廂。（下藥後立即走到其他車廂，千萬別逗留在原車廂中）。

過了幾分鐘再走進 JACKAL 的房間，他已趴在桌上昏迷不醒。我在他的手提箱中發現滿滿的鈔票（GET ATTACHE），並在左邊櫃子中找到一個開鎖的工具（OPEN COMPARTMENT，GET TOOL），最後再穿上他身上的神父服裝（GET CLOTHES）。剩下的，就交給警方處理吧！



我在行李車廂中找到了JACKAL的行李（扁平的那個），用工具打開行李（USE TOOL WITH CASKET），裡面竟是一組核爆系統的電子零件和炸藥，這就是明信片上所說的「第二部分裝置」。我不敢亂動核子裝置，只拿起了炸藥（GET EXPLOSIVE）。

火車駛抵巴黎，果然有個黑髮女子和我搭訕。隨便和她說句話（使用 1 或 3），她就問我有沒有帶東西來，把裝滿現鈔的手提箱給她（OFFER ATTACHE），她顯得非常滿意，把我帶到會議地點附近的一條暗巷內。

經過一番檢查，我找到一個下水道入口，這必定是恐怖組織放置炸彈的地方，他們已經放了一個核彈在裡面！

下水道

污穢的下水道阻住我的去路，



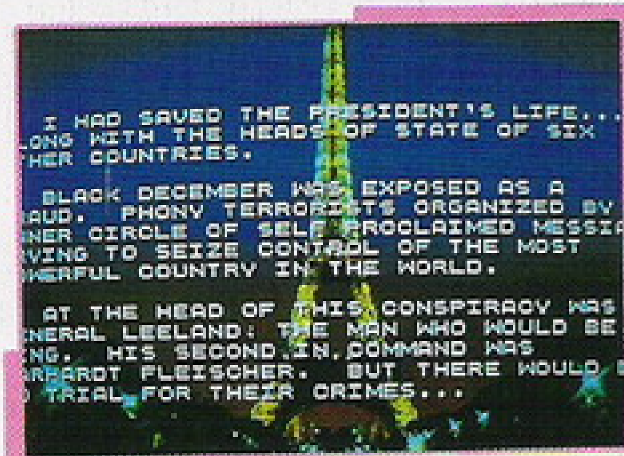
但是控制閘門升降的機器卻壞了。我好不容易在閘門右邊找到一個齒輪（GET GEAR），把它裝上機器（USE GEAR ON SHAFT），按下開關（MOVE SWITCH），一陣嘎嘎聲響起，閘門終於降下。

穿過下水道(GOTO CHANNEL，GOTO WALKWAY），爬上樓梯（GOTO LADDER），進入了一個放滿藝術品的房間。我用炸藥炸掉右側的門（USE EXPLOSIVE ON DOOR），進入另一個房間（GOTO DOOR）。

這個房間中央放了一個大象雕像，搬開雕像（MOVE STATUE），我發現牆上的石磚可以活動，挪去石磚（MOVE STONE），眼前正是核爆裝置（LOOK BOMB）。

用螺絲起子轉開四個螺絲（USE SCREWDRIVER WITH SCREW），拿下炸彈的外殼，計時器開始倒數計時，我只有一分鐘的時間可以解除炸彈。依照BLACK DECEMBER總部保險箱中的文件指示，我先用起子把藍色螺絲轉到3點鐘方向（手錶的3點鐘），綠色螺絲轉到9點鐘，紅色6點鐘，再依序剪斷綠、紅、藍三條線（USE WIRE CUT ON WIRE），終於把炸彈卸了下來，解救了總統一命，也使巴黎免遭一場浩劫。



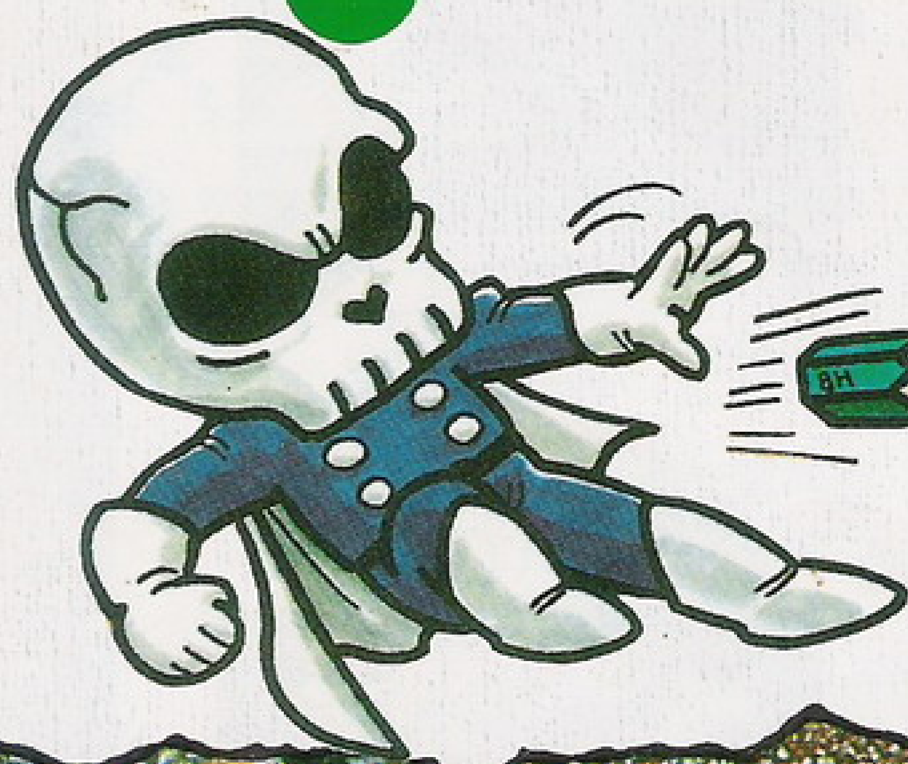


〔後記〕

經過審愼調查，本局查出 LEELAND 將軍實際上是BLACK DECEMBER 的幕後主腦，目的在藉恐怖活動提高自身聲望，達到當選總統的目的，本局高級幕僚EARHAROT等人亦涉及此一計劃，他們都已被適當地「處理」。

MASON POWERS因此案晉升為主管，其女友 LISA LOOMIS（亦是本局幹員）在案發後因離奇車禍喪生。目前MASON POWERS正在休假中。

——檔案結束——



下期推出嶄新的彩色攻略
敬請期待

魔眼殺機

特別報導

下水道中殺機再起
深水城內魔眼重生



魔眼殺機

SSI最近推出了一部新型態的角色扮演遊戲(RPG)—*魔眼殺機*。遊戲的整個架構，跟以往我們所熟悉的SSI系列RPG大不相同。不管在操作界面、戰鬥方式、冒險畫面和故事背景都有很多改變。

此次的故事背景爲AD&D中被遺忘的王國之傳奇系列；也是AD&D中另一個故事的開端。故事內容筆者就不再多講，相信各位R-PG迷已經都將遊戲手冊翻得快掉頁了。遊戲的戰鬥方式採「即時戰鬥系統」，面對面的戰鬥方式有好處也有壞處。好處是遊戲的緊張氣氛因此提高不少，使玩者更能溶入遊戲當中；壞處是玩者在戰鬥時手腳一定要快。夠快的話，隊伍受傷的機率會相對的減少，戰勝的機率也就相對的提高了；如果不夠快的話，那只有挨打的份囉！操作界面呢，則突破了傳統的鍵盤指令操作法，以滑鼠代替鍵盤，圖形(ICON)代替指令，提高了遊戲的親和力(F-riendly)。

創造人物算是RPG遊戲的一大特色，玩者可依照自己的喜惡創造出與自己個性相近的主角來進行遊戲。遊戲開始可自行創造四名基本隊員，每位主角都可選擇其代表「照片」。屬性調整除了少數受職業和種族的影響外，大致都可調整到最大值。

怪物大全









冒險傳記

冒險一開始，隊伍就已身陷下水道內。望著適才崩塌的石堆，嘆了一口大氣：完了！唯一的出口都已經被封閉。只有硬著頭皮向前走了。想起要在這陰暗的下水道度過不算少的日子，心裡又不禁嘀咕幾聲：「那個狗屁議員除了給我們一張委任狀之外，其他什麼也沒給，眞不上道。」



想想算了，還是讓魔法師和牧師趕快默記法術才是最重要的事。冒險初期，可讓魔法師多記些魔法飛彈(Magic Missile)，並裝備幾支匕首(Dagger)以增加隊伍的攻擊力。牧師則可記些治療性法術，並且儘量不要讓他參與戰鬥。前排兩名與敵人正面接觸的戰士型隊員則可由下水道撿到武器和防具來武裝，增加防禦力和攻擊力。

冒險中，設計了所有生物都會有的困擾—如何塡飽肚子？初期可由下水道各處撿一些乾糧來當食物(烏漆抹黑的下水道有乾糧吃就不錯了)，後期就可以靠

魔眼殺機

牧師的第三級法術中之製造食物和水（Great Food and Water）來塡飽肚子啦！還有，看到石頭（Rock）和骷髏頭，不要以爲它們沒用。石頭可用來破解某些機關或陷阱；骷髏頭可帶你至第五層一位矮人牧師處，他會幫你的隊伍療傷，或讓骷髏起死回生並加入隊伍，成爲 NPC 隊員，進入第四層時，會找到一名矮人戰士，可請他加入隊伍。

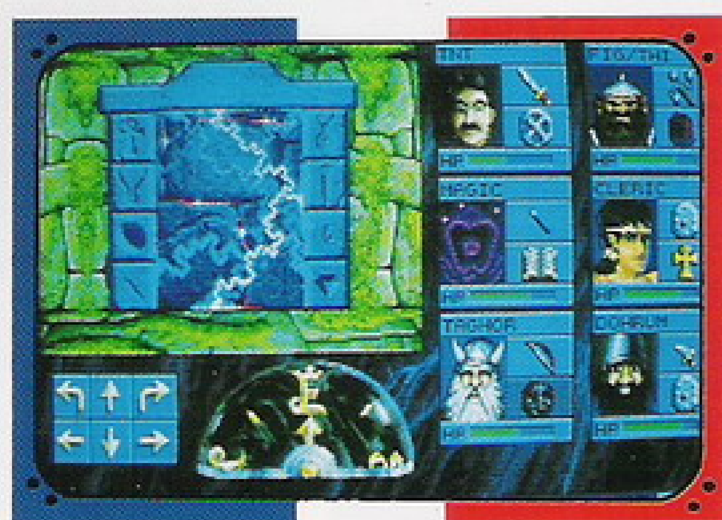




「休息是爲了走更遠的路」這句名言，在這就可得到證明。當隊伍飽受創傷時，就可找個安全的地方（一定要確定是個安全之地，不然你會死得很慘），然後開始療傷或讓魔法師從卷軸內抄些他魔法書中沒有的法術。但是切記！隊員中如果有人中毒時，千萬不可執行休息指令，否則你就可以看到你的隊員由完好的面貌變成骷髏的精彩畫面。



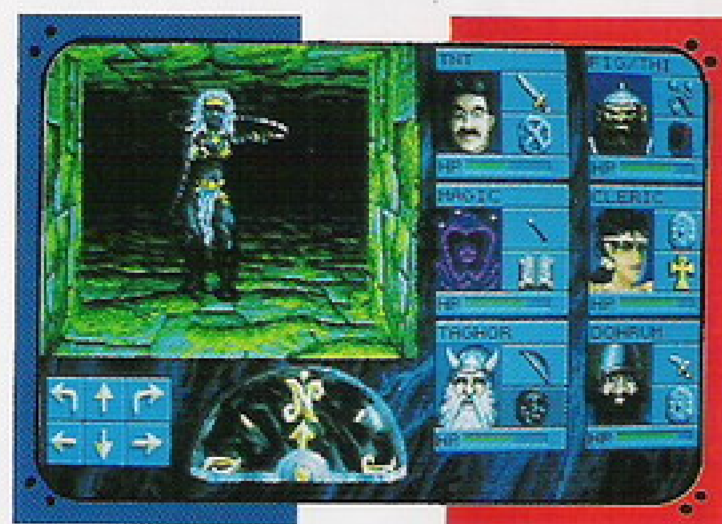


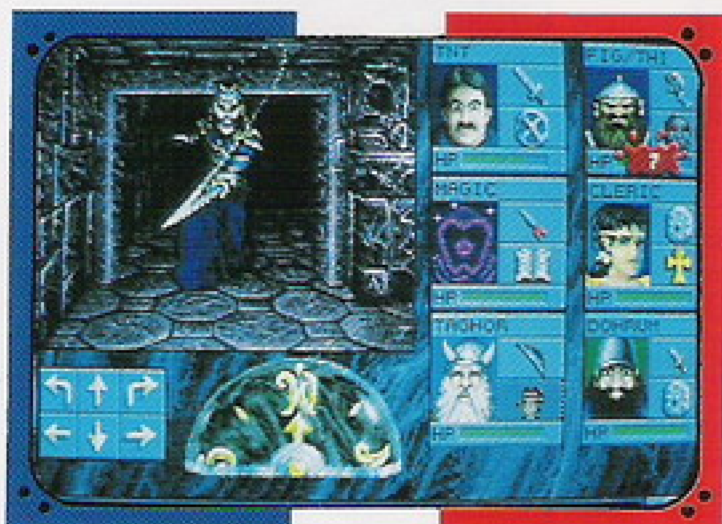


下水道內，除了有錯綜複雜的地形外（眞想不通古代爲什麼有這麼複雜的下水道系統？），還有一些傳送場、旋轉點和幻象牆。所以在你不確定的情況下，最好先將進度存下。







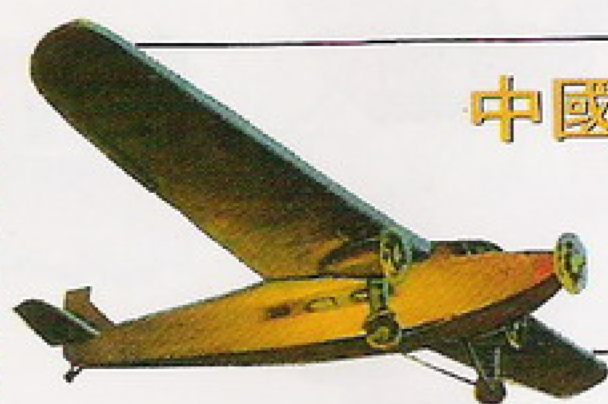


冒險初期的怪物都不算太强，但要當心第四層以後的大蜘蛛和第七層中的黑暗精靈。雖然不算强，但卻容易使人中毒或麻痺。到第八層時會遇到骷髏人。那無生命的怪物果然厲害！魔法飛彈對它根本無用。對付它最好先讓戰士砍它幾刀，再用火球術轟它幾下就可解決。通常對付完一個骷髏人（或兩個），最好休息休息，不然悲劇可能又將重演。

基本上魔眼殺機算是中下難度的 RPG，3D立體冒險畫面和多變的地形容易使人迷路。所以一定要有畫地圖的習慣，以免身在何處都不知道。遊戲中很少有一大堆的訊息和交談。不過解謎的功力仍需要有點道行，否則想深入到第12層中眼魔－札納斐的居所，會有點困難。但還是非常適合 RPG 的菜鳥級玩家來鍛練 RPG 功力。

中國之心

特別報導



中國之心　Dynamix公司年度冒險遊戲鉅作，將帶給你絕對與衆不同的感受。

在介紹遊戲之前，首先先問你幾個小小的問題。

你可知道哪個遊戲買了一定不會後悔？



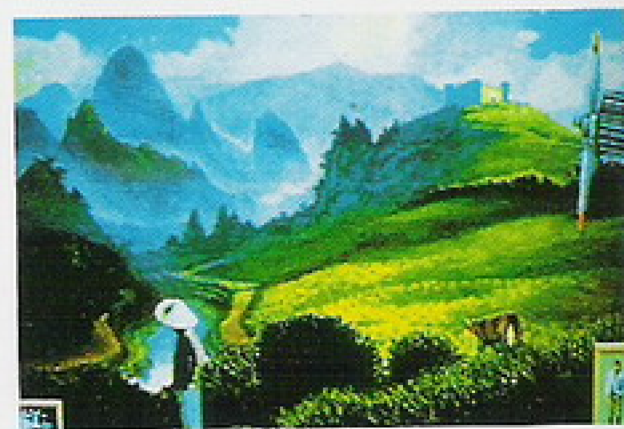


中國之心，一個令筆者瘋狂的迷上它的冒險遊戲，在閉關數日、潛心精研後，鄭重向你推薦，絕對值得玩！只要你擁有彩色VGA螢幕加上硬碟，一定非得買來玩玩看，錯過它你一定會後悔的！

你是否會嚮往遊歷世界各國呢？



▲香港



▲成都



▲加德滿都



▲伊斯坦堡

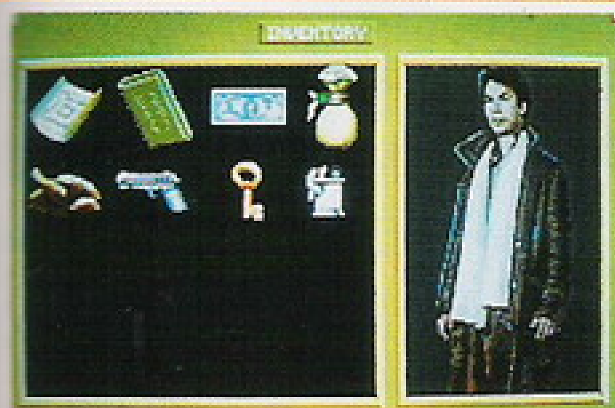


▲東方特快車



告訴你喔！在中國之心中，你將有機會遍歷號稱東方之珠的香港，中國內陸古城成都，世界屋脊喜馬拉雅山區中的加德滿都，東西文化交會重鎮伊斯坦堡，甚至還有機會搭乘頗富盛名的東方特快車抵達浪漫香榭巴黎。各地區的風景文物在精緻的掃描繪圖系統下，絕對眞實重現，讓你實際體驗各種不同的文化在30年代時的精緻浪漫風情！

你是否在任何一個冒險遊戲中同時操控過兩位主角？





在中國之心中，雖然一開始主角是一位無賴飛行英雄，但是隨著情節的發展及實際需要，你將有機會扮演那位美麗大方的富家千金，以及神秘矯健的中國忍者。在遊戲的某些場景中，你也將需要同時操控兩位人物以達成特殊的目的，因爲每個人物都有不同的特性、能力及性格。

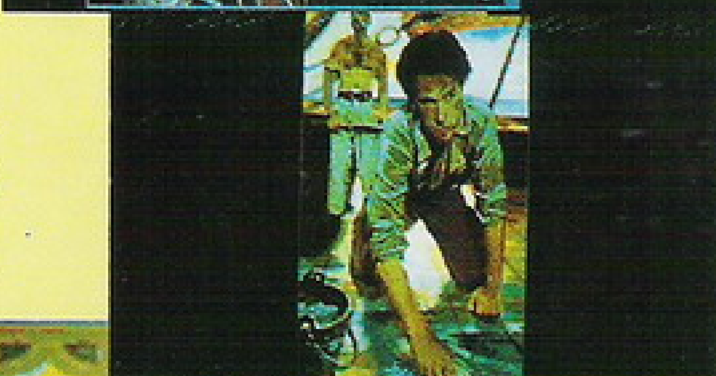
你想像得到一個冒險遊戲會有幾種結局嗎？



▲太好了！山珍海味外加美女成群，但是…



▶雖救出女主角，但卻在喜馬拉雅山凍死了

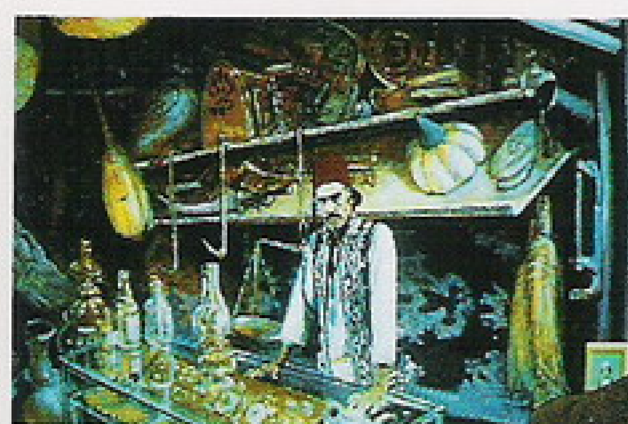


▲可憐！被賣到海上當奴工！



▲女主角被送去當肚皮舞孃喔！

中國之心是一個與衆不同的冒險遊戲，在其中是沒有所謂的固定結局的。在遊戲中，你的所作所爲都將導致不同的結果，但是哪一個才是最好的，就看你在遊戲中採取了那些行動說了那些話了！因此只有在中國之心中，玩者的你才是眞正創造故事的主角。以下所爲你列舉的結局畫面只是衆多結局中的一小部分。順便跟你講，只要遊戲中的主角不是英年早逝，都會有出人意料之外的結局喔！







你可知道在本遊戲中你與女主角將有一段極不平凡的愛情故事？

你知道該怎樣交女朋友嗎？在中國之心中，你的言行以及與女主角的對話都將是你能否贏得芳心的重要關鍵。先生！在本遊戲中，談戀愛可不是一件簡單的事。一個瀕臨破產邊緣的粗魯傢伙，要打動擁有良好教養的美人芳心，除了英雄行爲外，內涵更是不可或缺的。如果你用心的玩本遊戲，你將會發現，主角內涵將隨著故事的進行而逐漸的成長。

你玩過SIERRA或 DYNAMIX 近期發行的冒險遊戲嗎？一隻滑鼠打遍天下的操控方式你可滿意？

如果你玩過，那你就知道它的優點了，如果你不曾玩過這類的遊戲，那麼我必須跟你說，這眞是一個非常棒的操控方式，只要用滑鼠移動游標選擇正確的指令或是物品來使用，就可以藉此玩完整個遊戲，就算是你英文程度不怎麼高，也可以輕易過關的。



你曾經在玩冒險遊戲時，因爲不知道那些東西可以拿、可以用而錯失機會，還得再重玩一次嗎？

中國之心的設計群，爲了讓玩者盡情享受遊戲的樂趣，因此各個可用的物品、可交談的對象、可去的地方，各個凡是與遊戲進行有關的，全都標有特殊的記號，只要你用滑鼠掃過，或是按 Tab 鍵查詢，就一定可以找到這些關鍵的。



你可曾玩過任何動員幾近百位演員的冒險遊戲？





中國之心採用最先進的掃描繪圖技巧，劇中出現的人物皆以眞實演員拍攝而成，再配合上極爲細緻的動畫安排，以及唯妙唯肖的風景構圖，保証絕對絕對的令你大開眼界，擁有 VGA 螢幕及硬碟的玩家絕對要試試看這個曠世鉅作。再說，因爲故事架構橫跨歐亞，因此演出人員的國籍及種族涵蓋的層面也就可想而知了。動員多少演員，那更不用說了，玩了你就知道了！簡直就像是在拍電影喔！









你相信音效可以作的唯妙唯肖，配樂可以做到完全融入劇情，讓你體會情境而不影響玩遊戲時的思緒嗎？

第一次玩本遊戲時，只覺得心情隨著劇情的轉換而起伏，對配樂倒是沒什麼印象。以後再玩給朋友看時，才驚覺，原來這個遊戲的配樂是如此的豐富，各場景的背景音樂幾乎都不一樣，甚至細微的小動作或小物品也會有特殊音效，仔細聽聽，也許你會聽到海鷗、牛、狗及射劍......的聲音。好像也有蟑螂在爬的聲音喔！

你或許會問，為什麼我這麼極力的推薦中國之心？

「吃好到相報！」因為它實在太棒了！

還有呢？

優點還有好多好多，不過再寫下去老編就要喊吃不消了！剩下的就看你自己去體會吧！

你覺得在冒險遊戲中，加入一些動作類小遊戲的作法，好嗎？



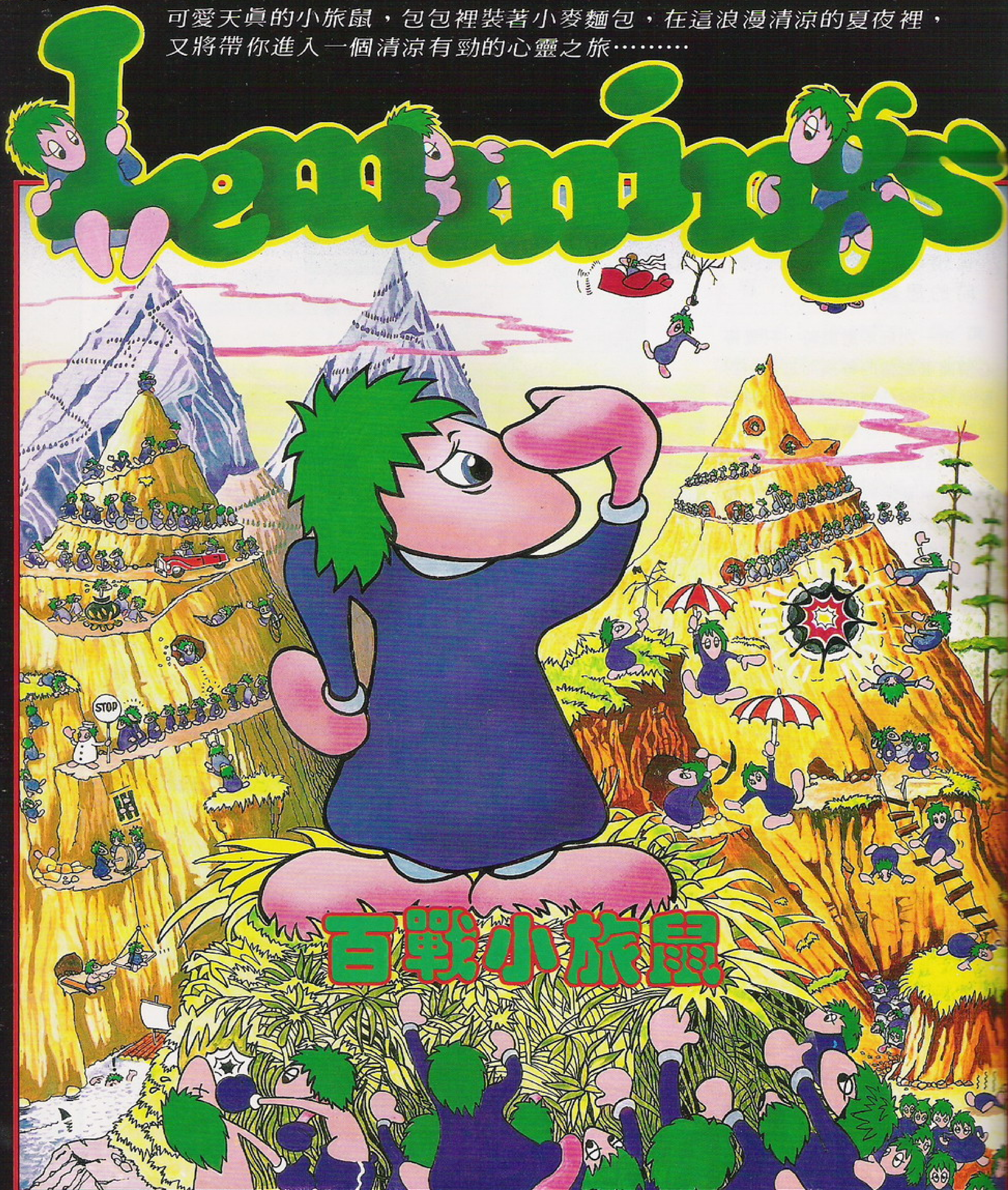
▲東方快車大對決



▲坦克大決戰

在冒險類遊戲中加入一兩個小動作類遊戲，讓消費者在絞盡腦汁之餘，也能動動手輕鬆一下的作法，似乎已成為冒險遊戲的趨勢，中國之心當然也不能免俗。在中國之心中，Dynamix公司特地以其在動作類遊戲上的卓越技巧，為玩者在遊戲進行中，設計了坦克大對決及東方快車大決鬥這兩個精緻的小遊戲。同時它還加了一個體貼的設計，那就是，為了不影響玩冒險遊戲的探索樂趣，並且不浪費不想玩動作類遊戲玩者的時間，你可以立即選擇打贏對手而跳過這一段。不過筆者建議你，跳過動作類遊戲後，一定還要再來玩玩看，因為這兩個小遊戲設計的還真的不錯，比起以前的實在是好太多了！

可愛天真的小旅鼠，包包裡裝著小麥麵包，在這浪漫清涼的夏夜裡，又將帶你進入一個清涼有勁的心靈之旅………



Save the Lemmings-
and

彩色攻略手冊
精美功能貼紙
歐風軟體
獨家代理

PSYGNOSIS

原裝軟體10份
歐風軟體300份
電腦遊戲世界100份
統統送到家

期待已久…

全球同步…

COMPUTER GAMING WORLD

電腦遊戲世界

八月超值發行!?

值快感

哇塞!附贈Falcon 3.0試玩版吔!

超值享受

帥呆了!
看雜誌還送電腦?
亞洲電腦F-33呢!



超值資訊

太棒了!
同步享受歐美港台
最新軟體動向!

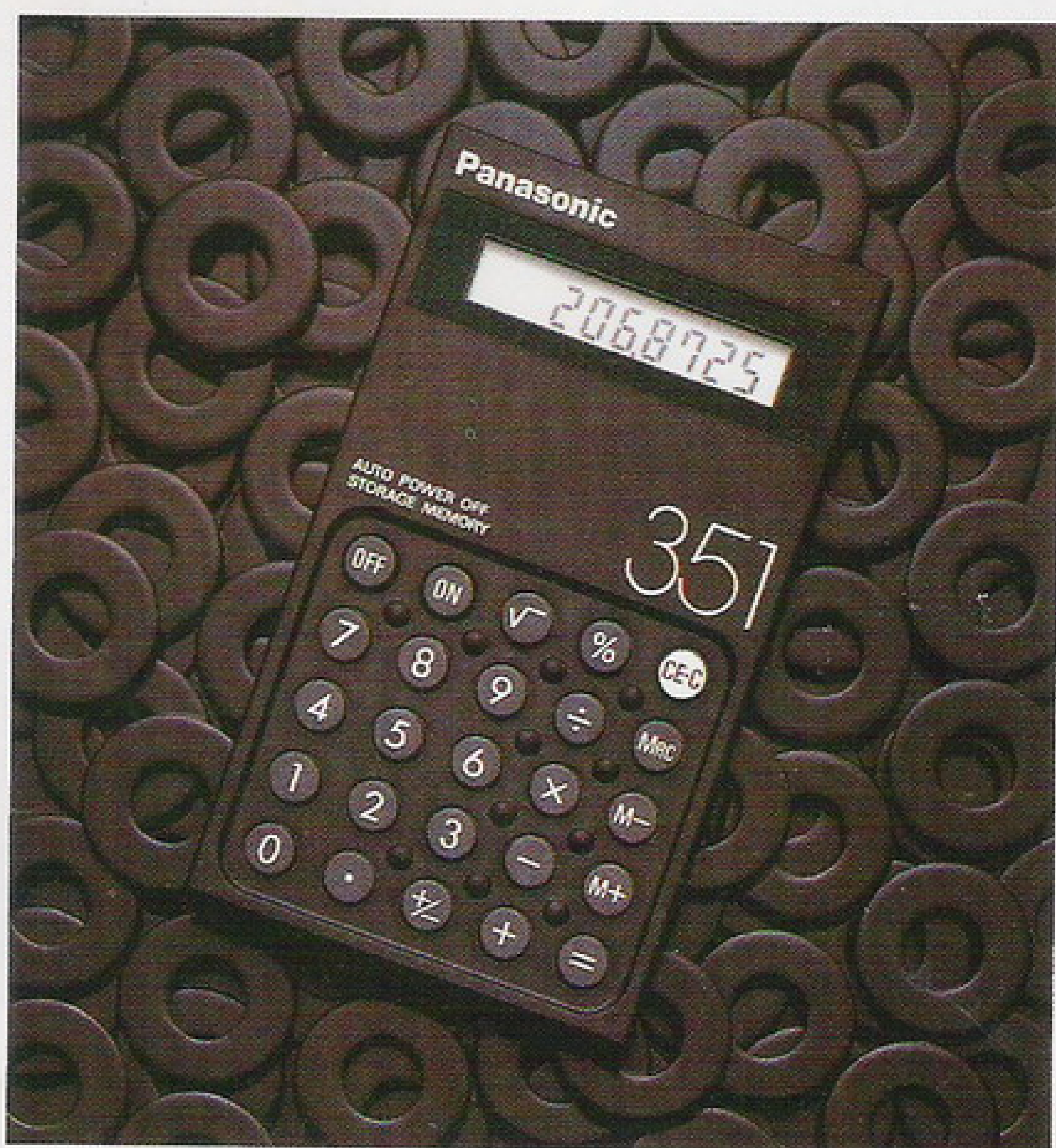
休閒軟體世界期待已久的事情,終於在八月份發生了!軟體世界的家族成員——歐風軟體不惜耗費鉅資,簽下執世界休閒軟體雜誌之牛耳的Computer Gaming World獨家代理中文版,作全球同步報導歐美港台最新休閒軟體動向與遊戲介紹,以饗讀者,歐風軟體以嚴謹專業的態度與更戰戰兢兢的製作精神,不吝成爲休閒軟體市場報導先鋒,更期望得到讀者們的青睞,求眞求實的翻譯態度,只是歐風軟體的自我要求。

你的選擇將引導潮流
電腦遊戲世界,與你共度八月



- 全彩色印刷
- 全球同步出刊
- 國內外産業動向
- 專題企劃
- 每月賞新
- 熱門話題
- 錦囊妙計
- 休閒采風
- 國內外票選排行
- 原版軟體廣告
- 國際傳眞
- 回顧與評論
- 遊戲提示
- 天蝎專欄
- 中國遊戲史

公·平·交·易



為建立起您良好的形象
我們擁抱著誠信踏實
絕不做誇大、欺騙的幌子
公平交易課以我們的責任
憑藉於此
得以展現您全新的〝表情〞

徵稿

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請回時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度寄來。

◎程式稿：
(1) 請附磁片，以便檢驗。
(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。
(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。
(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：
(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。
(2) 線條力求簡明、清晰。
(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

醫生也瘋狂 II 操刀心得　魔戒少年攻略
銀河帝國傳攻略心得　浩劫餘生攻略
親愛的，我被電視吸走了攻略
妙賊奇弗攻略　名流高爾夫技巧篇
加州運動會 II 技巧篇

群·英·會·審

遊戲定星等



時間：80年7月25日(星期四)
召集人：初陽兄
整理：Gilbert
片名：銀河帝國傳、醫生也瘋狂Ⅱ—腦科篇
F-29復仇者隱形戰鬥機
GAME林高手：MINI、諸葛不亮、科長老、Charles Angel、WEI、謝主治大夫、大媽、Trillion、馬爾寇溫

各星等的意義

★★★★★	GAME中極品
★★★★	瑕不掩瑜
★★★	普普通通



初陽兄：感謝各位在百忙之中撥空前來參加群英會審的座談。

群英會審本著客觀公正的立場，就一些熱門的電腦遊戲提出心得交換，自開播以來深受玩家的關愛與熱情回響，這些回響除了對軟體世界的支持肯定外，最近有些發燒友來信索取各位的親筆簽名照，這一點倒是出乎編輯部的意料。

本次會審內容爲F-29復仇者隱形戰鬥機、醫生也瘋狂Ⅱ—腦科篇以及銀河帝國傳。現在就請各位提出看法，首先從中文版戰略遊戲銀河帝國傳開始談起。

銀河帝國傳





MINI

★★★☆

先從我玩的感覺來講，剛開始玩的時候，竅門沒有抓到的話，很容易死掉，因爲錢在這個遊戲裡面扮演非常重要的一環。一開始一定要先買股票、先存錢，你如果沒有先買股票，保證沒有幾分鐘錢就花光了，然後就被追著到處跑，到後來，還沒選擇任何動作，別人就打過來了，最後只好選擇關機，這是我的經驗。

這遊戲設計比較不好的一點就是沒有 restore 的功能，如果你不幸死掉，一定要跳出遊戲，再輸入密碼，所以說很累人、很麻煩，而且它這個密碼又不是很容易看的，這對玩者是一個非常不方便的地方。

掌握了方向之後就蠻容易進入狀況的。我聽很多人說很難玩，其實玩了之後，並不會覺得很難，跟三國演義的玩法其實差不多，只是背景是在未來的宇宙。

至於它設計的戰鬥方法，有一點我覺得比較不好的，就是它進入戰鬥之後沒有辦法自己安排你的位置，它不像三國演義，一開始你可以選擇戰鬥地點…

科長老：

出現位置是隨機的。

MINI:

對，就是沒有辦法自己控制，是隨機的。

科長老：

也就是不能佈陣。

MINI:

就是不能自己佈署、不能佈兵啦，這樣就沒有那種感覺是由我自己來安排。如果打贏了，也不會馬上佔領那個地方，你打敗的那個人就會跑掉，你又回你原來的基地，所以說，要打很久才能攻下來，是蠻耗時間的。所以我是覺得這一點是戰鬥方面比較不好的地方。

這個遊戲最遺憾的一點就是它沒有支援音效卡，玩起來，什麼音樂都沒有，一點那種星際科幻戰鬥的味道都沒有。

初陽兄：

不是有PC喇叭的…

MINI:

有啊，可是還是不夠刺激啊！

馬爾寇溫：

沒有背景音樂。

MINI:

對，沒有背景音樂。

好的一點就是，其實它蠻耐玩的，就是說你要深入去玩，要會玩股票，要會賺錢，賺了錢之後，要會怎樣策略運用，還有怎麼樣讓人民不會暴動，軍隊才不會減少。其實如果你深入玩的話，這是一個蠻值得一玩的遊戲。

如果抓到敵人將領，可以收服他，如果他不投降的話，可以將他槍斃。我覺得槍斃的畫面很好玩，就這樣ㄆㄧㄚ，然後血流下來。





諸葛不亮

★★★☆

我先講我的經驗好了。我覺得這個遊戲，因爲它每個星球都有固定的黃金存量，所以賺錢應該是很重要。賺錢只有一個方法，就是要參加宇宙股市，往號子裡面跑，炒炒股票，這樣才有機會賺錢。星球其他的建設，一些什麼綠化環境啦，或者是造一些防護罩，都蠻耗錢的，如果你要建設得很好的話。還有它製造一些機器兵啦、武器啦，也是蠻耗錢的，所以錢在這個遊戲應該是非常重要。

還有一點就是，我覺得它設計的方面有一點小小的瑕疵，就是別人的動作太多了一點，你做完一個動作，比如說我現在是建設防護罩，建設完之後，一大堆的動畫，什麼第七星球打第八星球，或者是什麼地區人民暴動…這些片段太多了一點，因爲剛開始的時候，應該是忙著建設自己的星球，別人一直來干擾你的話，好像沒有足夠的時間做好自己

星球上的防備。

還有作戰的時候，它的攻擊方法，似乎太少了一點，只有一個射擊，還有一個核武。我覺得可以再多加一點，因爲用太空作背景的話，作戰的方式應該蠻多的，像三國演義一樣，來一些比較多的作戰方法，我相信這個方式可以讓玩者玩得更盡興一點，會有比較大的成就感。

科長老



★★★☆

對於這個戰略遊戲來講，感覺上它跟其它我們以前看過的戰略遊戲似乎有點不同，雖然性質上都屬於戰略遊戲，但是如果你以玩過去那幾種戰略遊戲的經驗和方法來進行這個遊戲的攻略的話，或許你會覺得到處縛手縛腳，施展不開來。

在個人覺得這個遊戲大概掌握了三個重點，第一個就是要保存你自己的實力，然後伺機擴展，其次的話，也是要看機會來削弱你各個對手的實力，一個是寓攻於守，一個是寓守於攻。

這個遊戲的指令總共只有15個，第15個是一般的檔案管理，那不算，也就是在遊戲當中實際可以運用的，有14個遊戲指令，這其中除了有以武力硬攻之外，也可以遊說的外交政治手段來達到削弱敵人實力，以及兼具增强自己實力的方法。

當然，在前面也有人提過，遊戲似乎在戰鬥部份好像不是蠻有規模的，有點散漫的感覺，不曉得是不是作者抱著一點「事事不可盡如預料」這種心態，故意設計出來的一個特色。

同時你可以發現，它的位置固然是隨機選定，而它的戰場也是每次出現都不一樣的地理位置、排列。比如說在太空戰場當中，有所謂的黑洞、隕石區，你在同一個星區進行一場戰鬥的時候，你會發覺它們排列的方式，甚至個數都完全不一樣，那麼你就必須根據當時戰場的各種特殊地形排列，來制定你該場戰役的戰鬥方針，而不像一般傳統的歷史戰略一樣，其地理位置不會有太多的改變，因而可以延用傳統的固定戰術來應戰。這一點，我想也是對於玩者另外一個比較新的挑戰所在。

很可惜，他這一次並沒有支援背景音樂，只在一些場景有部份音效，不過個人蠻欣賞遊戲當中各種特殊事件，由於這些事件的設定，使它不只徒然具有外太空的背景，同時也有在遙不可知的太空當中，可能發生的，任何不可預知的事件。

Charles Angel



★★★★

雖然前面每個人對它的評價似乎貶多於褒，但是我覺得銀河帝國傳爲什麼會得到這麼多不好的批評？主要的原因是在它出片的時機似乎不太對，假如銀河帝國傳能夠在三國演義之前出的話，就整體而言，假如沒有三國演義把它比下來，它還算是一個不錯的遊戲。

以我對它的觀感來說，銀河帝國傳最讓我欣賞的一點就是它的動畫，以及繪圖技巧方面。我覺得以它繪圖方面的色調與精緻程度，應該不輸於三國演義。它的動畫效果做得也滿精彩的，頗具科幻意味。

再來說到這個遊戲的音效。我覺得很可惜，它沒有支援音效卡，這是一個非常大的缺點，但是如果單純以PC音效而言的話，做得還不錯，並不是完全不可以聽。

再來是所謂的作戰策略。它的作戰策略的確是略嫌粗糙，並不會像三國演義那麼精緻，但是以這樣的作戰模式而言，可能本遊戲比較適合戰略遊戲的初學者來接觸。在作戰策略上，個人的感覺是，未來的高科技空戰跟古代的戰略方法有很大的不同，所以本人覺得如果這個遊戲能夠在武器方面多加用心的話，在作戰方面應可以玩出更多的花樣。不過很可惜，本遊戲的作者似乎沒有想到這一方面。

再來就是個遊戲的中文化了。本人覺得這個遊戲基本上中文化的程度還算是蠻高的，但是唯一的缺點就是將領的名字全都是英文，這樣子的話比較難以讓消費者去接受自己手下的將領，玩起來就有點兒礙手礙腳的。

不過整體而言，如果還沒有玩過三國演義，這個遊戲還是蠻值得去玩玩看的。





初陽兄：

接著我們討論醫生也瘋狂II一腦科篇。爲了討論這個遊戲，特別情商謝主治大夫前來「會診」。雖然這個遊戲與實際的腦科手術有蠻大的差距，仍然是我個人相當欣賞，寓教於樂的遊戲。現在就請提出各人的看法。



醫生也瘋狂II 腦科篇

WEI



★★★★

我覺得玩這個遊戲有兩種情況，一種是人很多的情況，一種是我自己一個人玩的情況。

先講我自己一個人玩的情況。我覺得我在玩的時候，蠻有「使命感」的，因爲我覺得如果能醫好一個人實在是很快樂的一件事一不只是因爲主治大夫誇獎你，而是自己覺得很有成就感。

第二種情況是大家一起玩的時候，爲了要讓大家「快樂」一下，還有聽聽它的語音效果，所以都會有一些非常「殘忍」的情形發生。例如殘忍地以探針刺刺病人的眼睛。（哇！好狠呀！）

這個醫院裡面，很多設施都蠻齊全的，每個房間都會教你一些儀器該怎麼用，還有一些病症要如何判斷，講得蠻詳細的。

關於它的畫面，只有一句話：非常不錯！

接著建議一點，如果你不是醫學院的學生的話，也可以試試看，因爲這個遊戲教學示範非常詳細，到教室去就可以學到一切你想知道的東西，手術或是診斷過程之中，有什麼缺失的話，主治大夫就會告訴你，並把你叫回教室裡「再教育」一次。很欣慰的就是如果你診療成功的話，他也會給一些獎勵；但如果你手術很離譜地失敗，他會痛罵你，要你滾出去。

謝主治大夫



★★★★

第一點，我覺得醫生也瘋狂這個遊相當富有教育意義。

第二點，第一代出的時候，不管它的圖形或音效，就已經相當的棒了。這遊戲剛開始是在麥金塔上出的，移到PC上，效果差沒有很多，那時候PC上的畫面做到這個樣子的實在不多，尤其是影像掃瞄和數位音效做得實在是相當不錯。

我覺得第二代的圖形跟音效進步蠻多的，當然 VGA 出來，有差啦，不過沒有發揮到VGA 256色倒是蠻遺憾的，因爲這樣看起來比較逼眞。

還有一點就是說，它的動畫效果也做得相當不錯，比第一代進步很多。



Trillion

★★★★☆／★★★

醫生也瘋狂II承襲第一代的特色，包括觸診時的音效與動畫，各種診療的圖像，譬如說X光片，另外還有最精彩的開刀過程。

我在玩第一代的時候，開始的時候是以很認眞的求知態度去玩，後來知道這個遊戲跟實際情況有相當大的差距之後，就不再這麼做了。因爲我覺得一個跟實際情況有相當大差距的軟體，居然以嚴肅的態度去玩它、學習其中內容，未免有點搞錯方向。

如果把它當成CAI，得到卻是經過簡化、扭曲的知識；如果想用它一償自己當醫生的宿願的話，也不見得能達到，像我這種天生不是當醫生的料子，這麼做根本就是一場惡夢！因爲那些醫學名詞啦，還有那些開刀過程啦，我實在很沒有興趣學，而且它既高深又複雜，實在是智商沒有180，學不起來。

在剛進入遊戲時，有個訊息不斷呼叫你：「某某大夫，請到某病房，有病人等你。」不知道各位對這道訊息有什麼感觸？對我而言，我覺得自己根本就沒有經過醫學院教育的過程，可是我今天玩一個遊戲，進到一家醫院，就這樣被抓著一定要去看一個病人，感覺上就好像電影「上錯天堂投錯胎」一樣，我是一個陽壽未盡，靈魂卻陰錯陽差被天使帶走，內體已被毀壞，天使只好找個陽壽已盡的人，剛好是個醫生，讓我借他的軀體還陽，可是別人卻以爲我是原來那個醫生，要我回到那家醫院去醫那些病人，可是這種事怎解釋也解釋不清，既然你們叫我醫，我就醫吧。

於是我就在醫院裡頭胡搞瞎搞，這邊敲敲，那邊摸摸，針也東刺西戳，當然免不了會想刺病人的眼睛看看。像開刀過程，有時候也故意不管正確步驟，隨便就開了，然後三兩下就被中止開刀過程，接著就看到主治大夫一臉不高興的樣子，對我訓話。軍中有句話：「一皮天下無難事」，沒關係嘛，你罵就罵吧，上課就上課，反正又不會把我開除。這一點就跟宇宙傳奇IV不一樣，你不用擔心他把你開除掉，頂多再來一次。

所以說這個遊戲很適合「不平衡先生」來玩，當你心理不平衡，需要發洩的時候，可以來這邊玩一玩，反正醫死人不賠命。

當然啦，你還是 要肯查字典，因爲被主治大夫罵了之後，不曉得自己不甩他罵什麼的話，樂趣會少一點。

最後總結一下，我覺得很慶幸的是，眞正碰過的醫生沒有人像我這麼混的，在那邊胡搞瞎搞，要不然的話，眞的會搞出許多條人命來。

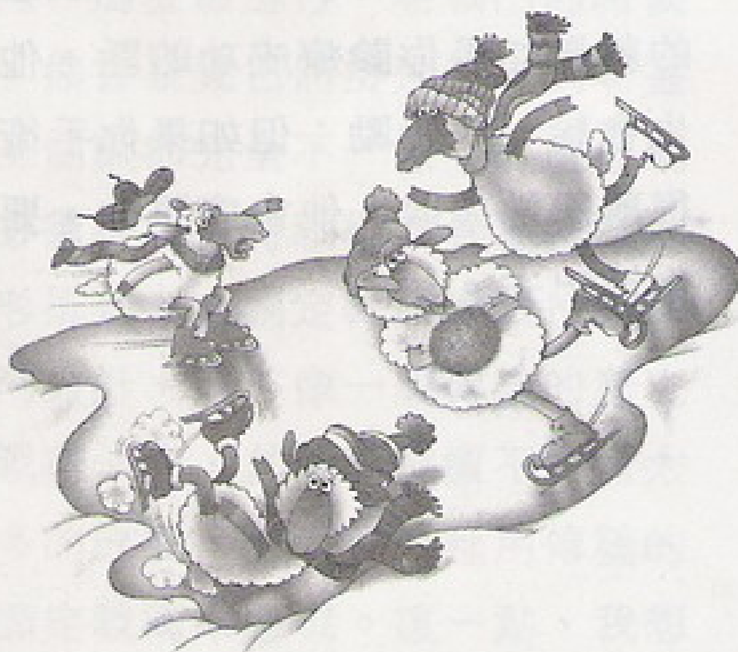
我認爲如果以很嚴肅的態度去玩它的話，會覺得只有三顆星，值得玩玩而已；如果像我這種心態去玩的話，它有四顆半的評價。



大媽

★★★★

醫生也瘋狂系列，I也好，II也好，如果你用不同的角度，不同的玩遊戲心態去看它，就會有不同的效果。當然第一代就是大家剛才討論的，把它當成一個教育類軟體，比較類似醫學模擬這種軟體來看的話，它可以給一些醫學的學生，或對醫學方面有興趣的人，多少可以獲得一些經驗。



不過，並不是每一個人對這種醫療都很有概念，如果以一種比較輕鬆的心情，就像第一代的廣告詞所說那樣，以一個小時可以醫死50個人的心態去玩這個遊戲，甚至好幾個人在一起，然後想辦法用什麼方式把他醫死的話，其實醫死人也蠻有快感的，甚至也蠻有趣的，而且可能比較快可以得到成就感。這種就比較偏重於發洩，如果從這個層面上來看，它就具有暴力傾向。我想一定有人需要這種發洩。

從輕鬆的角度來看，我覺得很適合大家一起開，像有一次我在玩，我用正常的方式東敲敲、西敲敲，旁邊就有一個人建議我拿戳針去戳眼睛…可見不是只有我這樣子而已嘛。

不過，說眞的，它逼眞的程度蠻高的，像掀頭皮、流血…等等的畫面，蠻嚇人的。

科長老

★★★★

基於個人並不是醫學院科班出身，沒什麼機會可以學習這一方面的知識，自然更談不上動手術開刀了，但是由於自己本身的好奇心，以及對於探詢新知領域的觀念所驅使，所以對這系列產品向來就蠻感興趣。

這家公司所出產的軟體當中，遊戲算佔其中很小部份，其他都是些應用軟體，因此也更顯得這個遊戲的可貴。

我記得從一代到二代之間，它們各有其特色，如果有看過第一代相信可以很明顯看出它在繪圖、音樂方面都已經進步蠻大的。

我覺得很可惜的一點就是，這一次開刀的時候流出來的血似乎不太逼真，這是很遺憾的一件事情，沒有那種光暈的效果，因爲開刀時光線一定要充足，而血液是液體。不曉得這一次是不是顧及可能消費者層會比較低，因此把第一代的一些效果取消掉，比如說死者臨死前的慘叫聲。我記得在第一代的時候，那種叫聲可以在深夜震憾人心，不過這一代就完全沈寂。

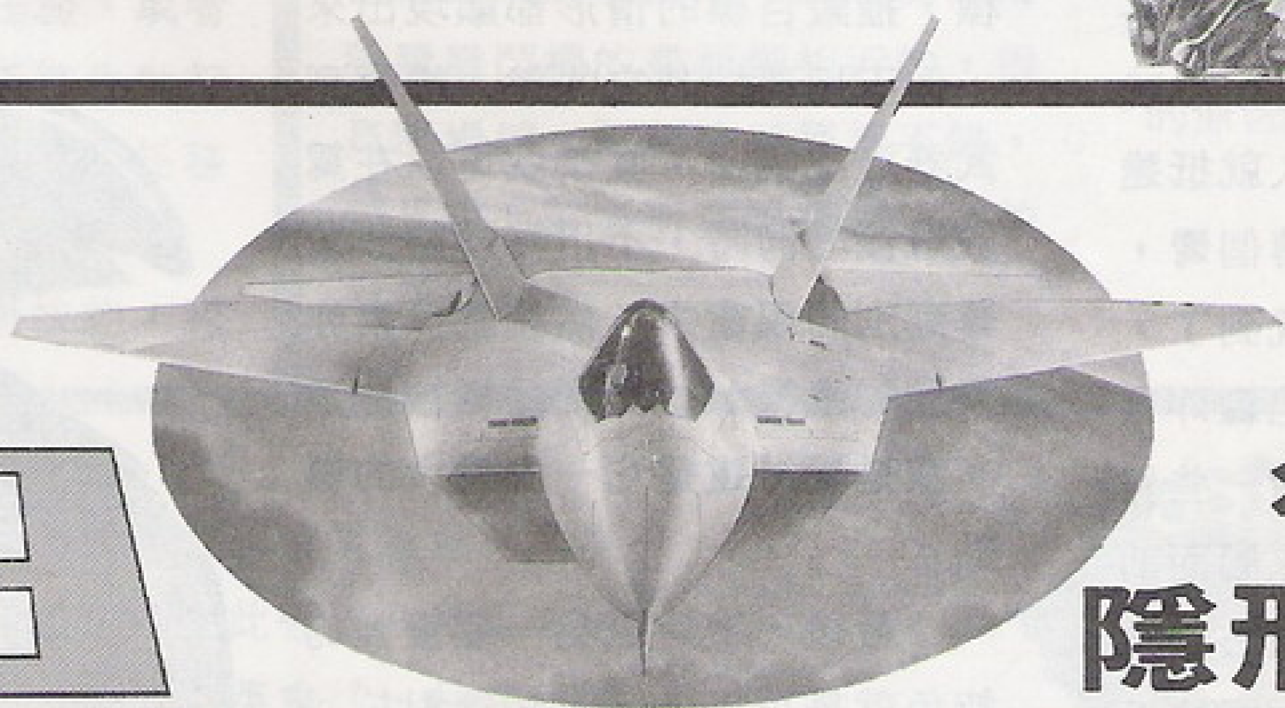
順帶提出幾點個人比較欣賞的地方，比如說像在這一代裡面，它有提供幾種檢驗儀器的介紹以及它的範例，即使你對英文只是一知半解的話，你也可以藉由它的範例圖片，來研判說可能是屬於那一類的病症，以及該如何處理。當然，你不看也可以，只要仔細看手冊就好。

在這次的遊戲當中也加入了許多細部的動畫，我們可以把它稱之爲美式幽默，有些地方可能跟你玩這個遊戲的主要目的並不完全相符，只是爲了增加一點樂趣，或是讓你輕鬆一下。不過這種附加的樂趣，似乎是目前遊戲市場上一種普遍增加的趨勢。



初陽兄：

自從波灣戰爭以來，尖端科技下的武器倍受注目，隱形戰鬥機更是熱門。現在我們就開始討論F-29復仇者隱形戰鬥機。



F29 復仇者 隱形戰鬥機

Charles Angel

★★★★☆

第一個觀感是它的音效非常

地棒，但是它的音樂好像只有一首，不過這一首震憾力蠻强的，如果你是用魔奇音效卡來聽的話。它的音樂設計方式是，進入遊戲剛開始是很小聲，隨著你逐漸設定你的人物以後，聲音會越變越大聲，令人感到蠻有震憾力的，而且在你不幸摔死或達成任務的時候，音樂會再度響起，那不知道是屬於一種鼓勵還是諷刺，不過感覺上它的音樂眞的還不錯啦！

對於這個遊戲的畫面，我個人比較欣賞這兩架飛機造型的那張圖片，以及四個戰區的風景，我覺得風景圖畫得夠功力，至於在遊戲當中，它的精緻程度跟別的模擬遊戲比起來，也眞是有的比的喔！

我比較喜歡它的一點就是，起飛或跟敵人打，都蠻容易上手的，要攻擊地面目標也頗爲簡單，尤其在你選擇「祖魯行動」的時候，眞的可以滿足某些時常被人家追著打的那些模擬玩家們，這也算是一種補償作用吧！因爲在「祖魯行動」中，你的彈藥無限，任何東西都可以攻擊，而且你還眞的很輕易地就可以打中它，覺得成就感蠻大的。

它有一個非常大的特點就是它的地圖不算是非常大，所以說，你的目標往往飛沒多久就抵達了。可以說你一升空，轉個彎，稍微等一下，你的目標就到了，然後你就可以開始盡情地轟炸，盡情地打，我覺這一點對一些覺得玩模擬遊戲好像是在電腦面前浪費生命的人而言，這個方式蠻不錯的，就是說可以讓你很快地去達成任務，很快地回航，一點也不浪費時間在空等上。

不過這個遊戲在降落方面，我覺得設定得太難了。根據科長老說，是因爲它的格局太小，以至於沒有辦法以正常方式降落，這一點我深有同感，因爲我玩到現在，安全降落的次數並不多，每次都是圓滿達成任務回來，然後便墜毀，不過還好在前幾關可以按Ctrl-Z鍵，自動降落。

這就是我對這個遊戲最大的詬病，因爲降落實在是有夠難的。

另外値得一提的是，飛機上主要有三個多重顯示螢幕，設計得蠻體貼的，頗簡單明瞭的，以雷達顯示的話，它有垂直雷達以及平面雷達，這樣子可以幫助輕易地找到敵人。地圖顯示儀也是以衛星觀點配合上你飛航的方向鍵頭，再加上地圖方格，這樣子對於那些時常在廣大地圖中迷路的玩者而言，眞的是非常的方便。

我比較欣賞它的一點就是，它有一個武器追蹤螢幕，蠻能滿足那種征服、摧毀，達成任務的那種成就感。似乎不管那一種武器，只要你把視窗切換到那邊，你射出去的武器都會自動瞄準目標，摧毀目標的情形都顯現出來，你不用再按其它的鍵，轉換到武器追蹤視窗，直接就可以在駕駛飛機的同時，不用轉換整個螢幕到別的視窗去（然後就放棄你駕駛的飛機），看到目標被摧毀。我是覺得這是它一個蠻大的優點。

最後，這遊戲另一個蠻大的特色就是可以 Modem 雙機對抗。它雙機對抗方法似乎跟別的遊戲不太相同，對抗效果感覺上比較緊張刺激，除了固定的達成某種炸射任務、攻擊任務以外，對戰的雙方除了比較誰先達成任務、炸射目標以外，也可以對打一看對方跑得比你快，在你前面贏太多的時候，你就可以乘他不備的時候，從後面偷偷發射飛彈把他打死，而且你的飛彈是無限的，所以你可以把飛彈當成機槍來打，他火焰彈有限，你只要抓緊他的屁股打，就一定死。

另外一個比較欣賞的特色就是，它已經把你所有的任務、任務目標、目的，已經全部在手冊上翻譯出來了，不會像別的遊戲當你要執行任務的時候，還要在螢幕上查英文查了老半天，才知道你要去執行什麼任務。這對英文不是很靈光的玩家而言，是蠻體貼的安排。

如果你是老手，試試著去降落看看，降落成功的話，就眞的非常厲害了。這遊戲除了適合老手級的玩家來玩之外，更適合新手來玩，畢竟就算不降落，摔死，你還是可以再任選任務，而且你的目標都已經很明確了，玩起頗爲順心的，不會像以前的模擬遊戲那樣，挫折感多於成就感。







科長老

★★★★☆

這遊戲的畫面，還有音效很不錯，相信很多人都知道，也相信凡是玩過這個遊戲的人都能夠有一個共同體驗，就是這遊戲眞的表現得效果相當不錯，相當地流暢，只是對 386 的玩者來說，可能會太快了一點。

因爲這個遊戲的戰鬥格局稍微小了一點，速度快反而造成玩者的不便，一不小心就可能飛出戰場之外。還好這遊戲有提供一個返回戰場的角度指引功能，不至於說讓你亡命天涯，找不到路回家。

在這遊戲同時有數點相當具親和力的設計：

第一個是當你的等級是屬於最初一級的時候，不管你出那一場任務，都有無限量的彈藥供應，雖然火球跟金屬片的數量還是有限制，但是以一個初期的玩者來說，這將會帶給你執行上的相當方便，尤其此方便性還不限於戰場，也就是說你是選第一個美國訓練基地，或者是最後一個最難的戰場，只要你的等級是最初的話，彈藥量就無限，相信可以協助你熟悉進行攻擊任務，或者是你要把最難的戰場任務先執行，以減輕你完成全場90幾個任務的負擔，也可以。

這個遊戲玩起來蠻快的，通常一個平均難度的任務約莫三到五分鐘之內可以結束。這是相當保守的時間。其難度也並不很高，通常僅需要攻擊簡單的目標即可返航。一連串下來，如果說你每場戰役都有參與到的話，最少有90幾個任務可以全程參與。

個人覺得比較困難，難度比較高的地方，就在於它的降落部份。根據整理結果未經發表的半正式降法大概有三種，也有若干人能夠成功的降落過，但是是那些人，目前尙未可考。

這次它提供的 MODEM 對抗功能，對於遠居兩地的模擬飛行愛好者來說，這是一個相當方便，也是一個令人欣賞的消息，只不過以目前國內狀況來說，可能在於電話費方面要比較傷腦筋一點。



馬爾寇溫

★★★☆

這個遊戲跟同級的戰鬥機模擬遊戲比起來，畫面改進的很多，不管是景物或者是敵人，都是很眞實的表現出來，跟以前的海獵鷹戰鬥機的畫面蠻相近的，很具臨場感，打起來感覺很不錯，而且也有許多新型的飛彈，比較有新鮮感。

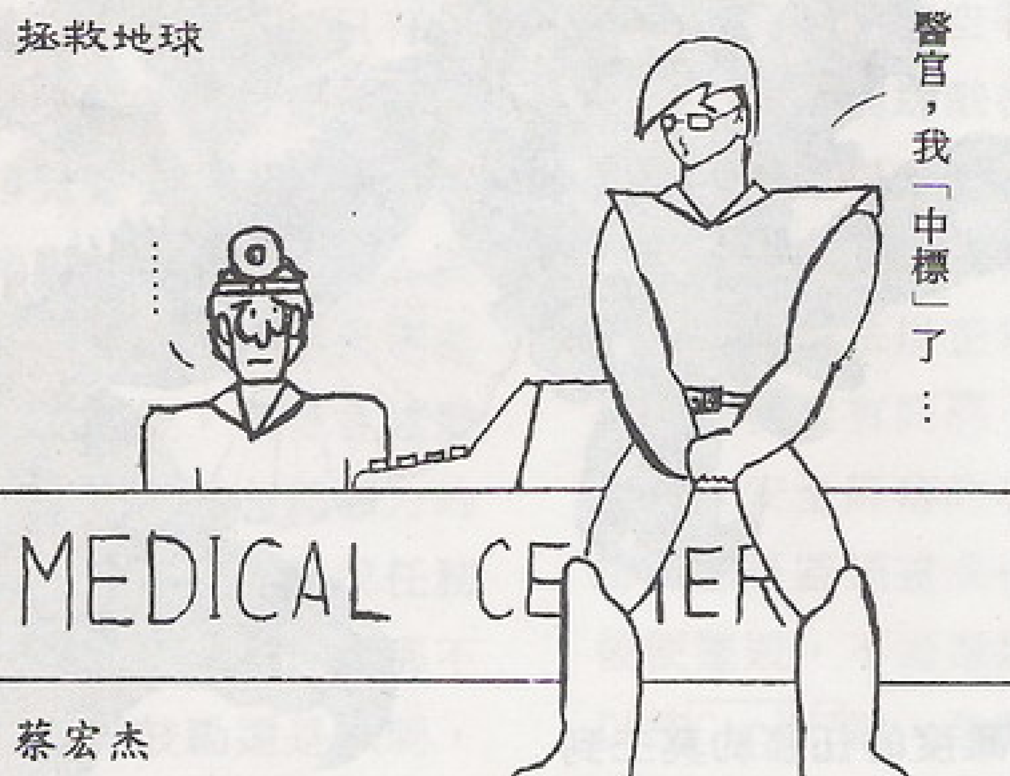
也由於眞實度夠，武器更新，所以能滿足一般人破壞的慾望。但是有一個地方蠻離譜的，就是它的機炮威力大的驚人，可名爲機槍大砲，當機炮擊中目標或是地面時，就像是炸彈爆炸一樣，一大團煙霧，爆炸範圍很大，也就是爲何它能滿足人們破壞慾的原因。

初陽兄：

感謝各位的寶貴意見，本次群英會審就到此暫告一段落，未盡之言留待群英會後，品茗夜談中繼續。

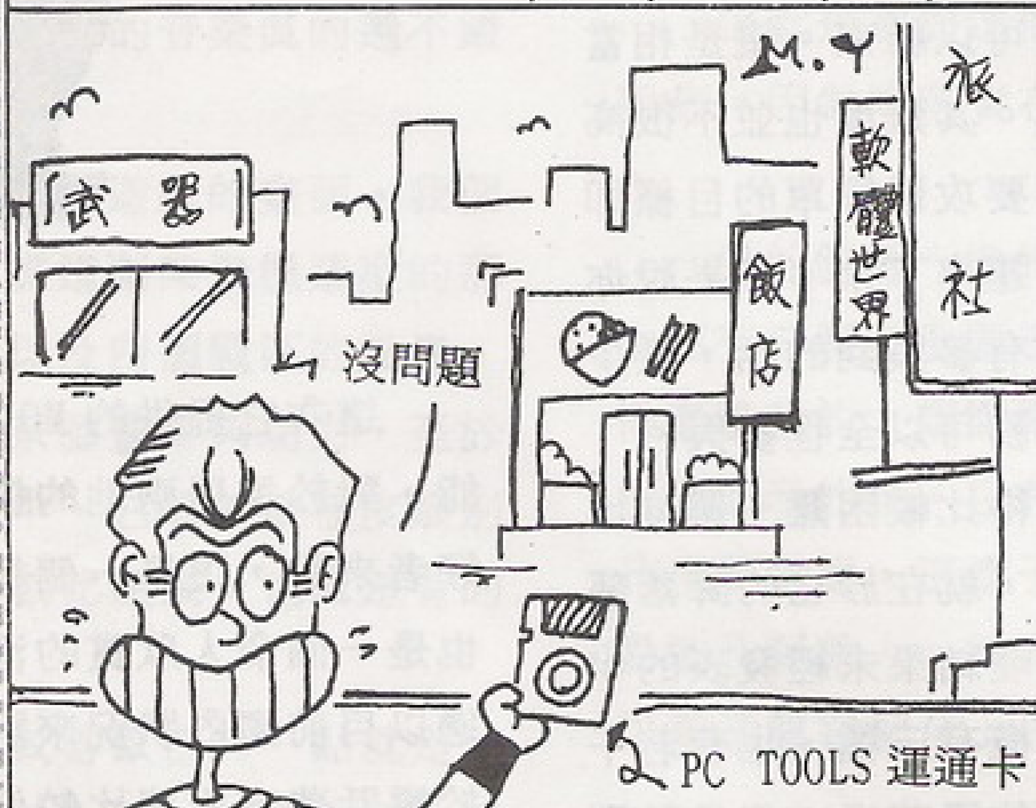


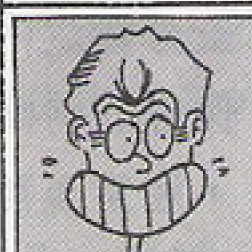
華山論GAME……開懷篇





長時間在星球間飛來飛去，很容易傳染到一些難纏的疾病…





在RPG遊戲中，錢是相當重要的，但只要一張運通卡在手，從此不再有煩惱…





自從學成造橋術，就不愁吃穿了…



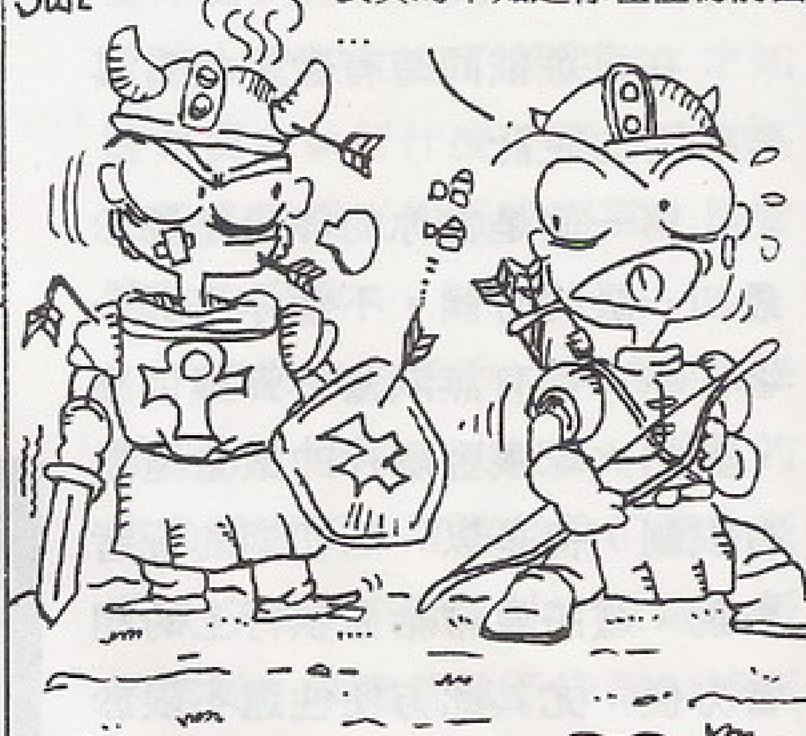


自從了解PC TOOLS的妙用之後…





話說雪環公主在17歲生日那天被捉，距今已有1326年了，沒想到她獲救之後，依然青春如故，想必保養有方…



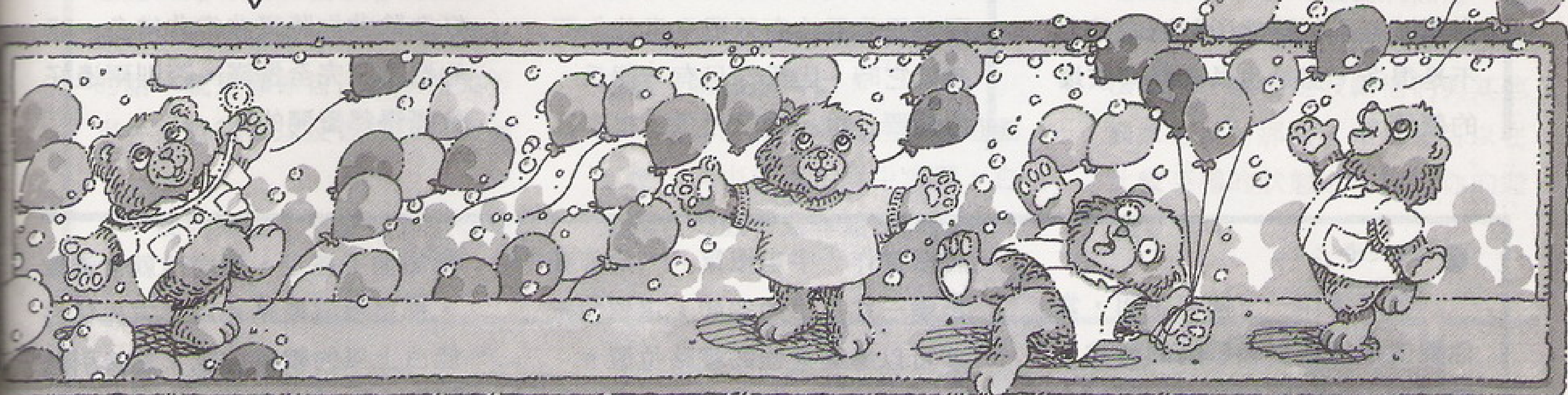


要和怪物戰鬥，最好是將隊員全部隱形，以便占盡便宜…



群英會後

品·茗·夜·談

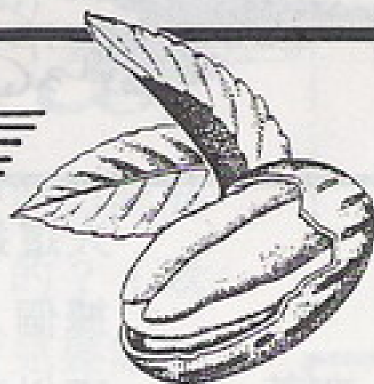


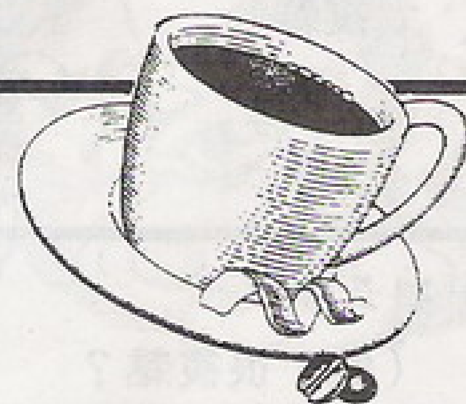
● 初陽兄：

品茗夜談是件愜意的事，本想來個天馬行空，天南地北閒談，但既名爲群英會後，品茗夜談，還是就本次群英會審的三個遊戲，以輕鬆方式發抒各人未盡之言吧。

● 時間：80年7月25日（星期四）
● 召集人：初陽兄
● 整理：Gilbert
● GAME林高手：MINI、諸葛不亮、科長老、Charles Angel、WEI、謝主治大夫、大媽、Trillion、馬爾寇溫
● 片名：銀河帝國傳、醫生也瘋狂II－腦科篇、F-29復仇者隱形戰鬥機

銀河帝國傳





● MINI:

（對著科長老）你說必須根據當時戰場的各種特殊地形排列，來制定該場戰役的戰鬥方針，可是當你排好的時候，敵人就跑光了。



● 科長老：

關於這一點，如果再仔細的觀察一下，可以發覺到，如果你是攻軍的話，你將擁有第一回合的優先攻擊權，也就是說，你的兵力雖然十分强大，但是你要是無法攻擊到對方，這時候不管對方如何地衰弱，因爲你第一回合打擊不到對方，所以他會立即撤兵，那自然就打不倒對方了。

爲了要扭轉這種頹勢，所以你除了要注意你的兵力之外，同時也得兼顧你的將領人數。前面說過，因爲它的排列並沒有一定的位置，所以只要你的將領一多，隨便亂擺，也都有很大的機會可以在第一回合的第一次攻擊打到對方。

於是在這邊又發展了另外一種特殊戰術，源自於日本神風特攻隊，也就是說，可能你出現在戰場上的可能都是清一色只帶一個兵的將領，然後我在這邊就可以了解到核爆的好處，由於核爆本身並不根據該將領本身的屬性與實力、訓練、武器多寡，這些

參數來決定，因此你可以採用「蟻多咬死象」的戰術，犧牲一個人。我們知道，每次核爆均會將他周遭一格的不管敵我軍隊的軍力削減若干，雖然所削減的兵力不是很多，但是也具有戰術核爆的價值。

● Charles Angle:

這種情況的話，就除非你一開始在對戰的時候，你的一將一兵剛好就在敵人很多兵的旁邊，那時候施展才有效吧？當然你要接近它時，因為你只有一個兵，他只要一槍，你就死了，根本沒有辦法接近。不過那種情況好像除非你將軍非常非常多，能夠把格子完全擠滿，否則兩邊好像隔得都蠻開的。



● 科長老：

我這邊作一下補充說明，當你要使用這種自殺戰術的時候，第一點，你的將領絕對不可以太集中。為什麼呢？因為前面講過，核爆攻擊有效範圍是周圍一格之內，也就是你所有一個兵的將領圍在自爆的將領身邊的時候，他也會同時被消滅，因為採取這種戰術的時候，你等於是將你的將領當作「宇宙機雷」，分佈在距離一格以上的空間，這種情況才可以達到最佳的戰略位置。

其次呢，剛才有人提到說，由於自己兵力太弱，所以只要敵人一發即可消滅，這點也是跟前面提到有關連，就是當我方兵力甚弱，而不是將領數甚多，敵人覺得他自己的兵力足以勝過我們，於是，第一點，他不會逃走，既然他不逃走，那麼他就會追擊，那這種戰術是利用我方先佔好能占上風的戰略位置，然後引誘敵方自動跑到我們身邊來，由於在戰場上是採用六角方格，也就是說它只有六個射擊方向，你如何讓它來自投羅網？看你是否能掌握地形，而搶先搶到這六個方向外的死角位置。

● MINI:

太複雜。





● 科長老：

（笑）很複雜？

但是以這種戰術來講，在其它的戰略遊戲上，不常有機會出現，因為通常他們的戰略方式不需要用到這種自殺式的。以往一般戰略遊戲往往是不管損失如何再大，總是希望能夠保留將領，來做下一次的努力，可以東山再起。

偏偏這個遊戲呢，不怕死的很多，你要是死了一堆人，又有一堆不怕死的畢業生從學校出來，所以你儘可以大膽放心去殺。

在前面又有人提到說，感覺取回遊戲進度的位置擺在遊戲的前端，似乎感覺到不太方便。個人這邊也提出一點看法，因為根據個人經由某種管道得知從三國志以來，由於知曉在遊戲當中特殊事件的發生是採用隨機的方式，因此就衍生了一種新的戰術，也就是多存進度，而在特殊事件發生之前利用隨機的特性，找尋最有利於自己的機會，也就是你會反覆讀取自己的進度，因此造成，減少那種特殊事件造成不利現象的挑戰性。

如果你是刻意要避免這種現象的話，也就只好多辛苦一點，多輸入幾次密碼，如果說你想繼續保持遊戲對你的挑戰性的話，照說應該只是常存，而不是經常叫回進度，除非你準備睡覺。

● 初陽兄：

如果說你要找一個對自己比較有利的狀況的話，可能就要重新讀一個進度。



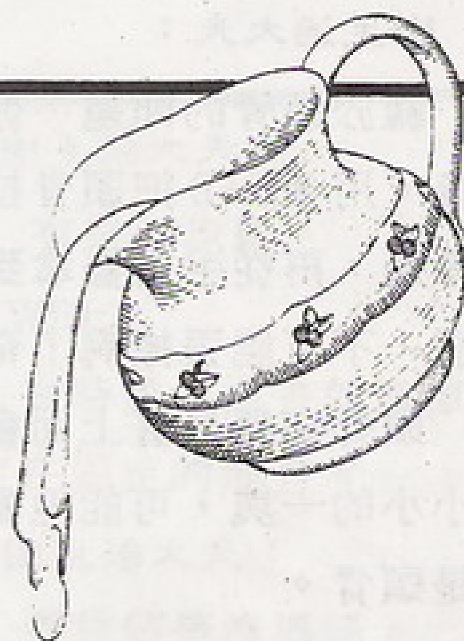
● 科長老：

對，如果是利用這種隨機狀況來達成有利條件的話，就個人感覺上是有點缺乏了這種專注於戰略方面的精神，因爲所謂戰略的話，就是靠你自己的謀略去訂定各種戰術，以及你的行進方針。

我們知道，有時候天災是不可預測，有時候可以預防，但是什麼時候噩運會降臨到你頭上，那是很難說的事情，但是如果你擁有了可以讓時光倒流的能力的話，歷史上的今天對你來說只不過是一場遊戲而已。

這個遊戲也跟其它戰略遊戲一樣，同中求異，異中求同，它跟其它遊戲稍爲有點相同的地方就是，星球地理位置的關係，當你接臨若干強敵環伺的時候，想必你的處境相當的艱苦，以這個遊戲來講，你的最佳狀態是，左右各有一個鄰居，如此你只要設法牽制，或者是鼓勵他們與其他國家打仗，那麼，相信你可以在比較平穩的狀態之下度過你的遊戲初期。

醫生也瘋狂II 腦科篇 LIFE & DEATH II



● WEI:

我這邊有段小挿曲，在我校稿的時候，就很怕有人打電話來問有關開刀的問題，尤其是怕醫學院的學生，因爲醫學本來就是一門深奧的學問，我們由遊戲中所知道的只是一知半解，太淺薄了。結果噩夢成眞，就剛好有一位醫學院的學生打電話來（唉！完蛋啦！）。

我們討論一些該怎麼樣開刀、診療，甚至遊戲的圖形還原檔以及記憶體的問題…他發現很多疑點存在，因爲他開刀都沒有成功過，納悶極了！還祭出他們教授出手操刀，結果還是一樣！

最後根據我們一再討論研究的結果，其實要開刀成功並不難，只是手續比較繁雜，如果說一個步驟沒有做，或是差了一個步驟，或超前一個步驟，反正就是沒有按照它的步驟來的話，你就可能很容易出差錯，導致手術失敗。

還有一點就是：在開刀房進行手術的時候都有 EKG 嗶嗶嗶的聲音，有人說他只要聽到那個聲音就非常緊張一希望玩這個遊戲的未來醫生或準醫生，不要那麼緊張。

還有人問：爲什麼開刀開到一半，頭骨會忽然不了的？（衆人大笑）這個問題待會兒要請教一下謝主治大夫。

據那位很熱心而且很好學認眞的醫學院學生說：（他算是一個消費者吧！）他覺得醫生也瘋狂第一代跟第二代都非常好，像第一代啊，不能說完全可以當作教學軟體，可是大致上步驟都蠻獲得他們系上學生跟教授的肯定。



● 大媽：

這是來自消費者的心聲。



● WEI:

對，這是消費者的意見，十分寶貴。

還有一點來自消費者的疑問，大家都「有目共睹」的，就是爲什麼那個接待「小姐」變了？（衆人大笑）爲什麼兩年以後就變得又醜又老了呢？建議那家醫院換個護士，這樣子比較賞心悅目一點！

● 馬爾寇溫：

那位是小姐嗎？

群英會後 品・茗・夜・談

● Charles Angle:

那是還沒有結婚的「歐巴桑」。

● 馬爾寇溫：

依我看好像是男的。（眾人笑厥了）

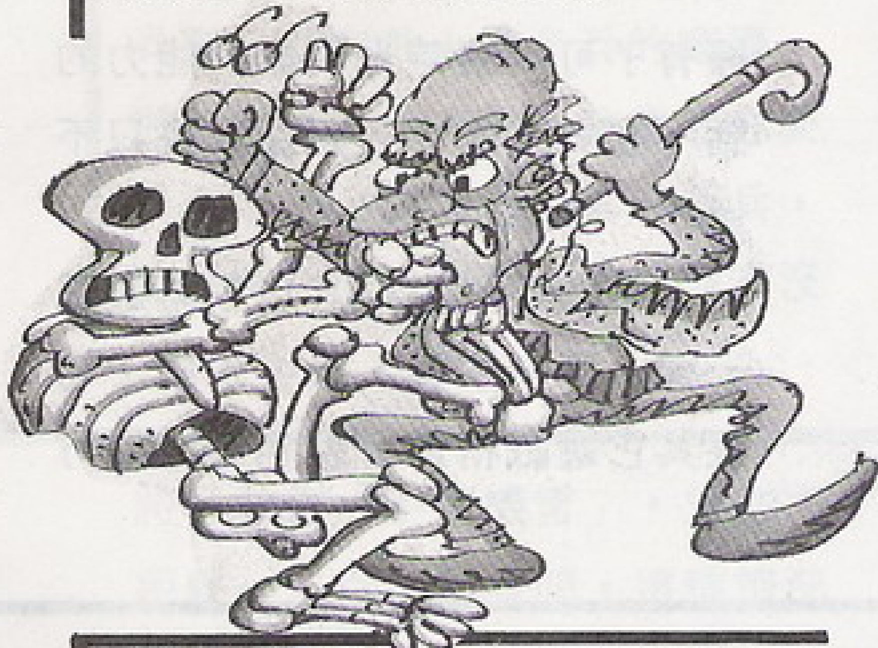
● 謝主治大夫：

關於頭骨的問題…你切開了之後，用 MOUSE 把頭骨拉到手術臺旁邊，再從手術臺拿到器具臺上面…不可能丟掉啊！奇怪？

頭骨在器具臺上面會變成一個小小的一塊，可能他看不出那個是頭骨。

● WEI:

他說可能放在抽屜裡面，因爲那時候剛好抽屜打開。



● 謝主治大夫：

也不可能放在抽屜呀，因爲絕對沒有辦法放抽屜裡面，一定放在臺上。它就是移到那個位置。反正移到那個器具臺上，頭骨就放上去，然後縮小成一個icon，就是圖形介面…

● TRILLION:

很小。

● 謝主治大夫：

對呀，他可能不知道，他以爲那個是器具，不以爲那是個頭骨，因爲他可能想：「頭骨怎麼會隨便放呢？」

● WEI:

看到沒？頭骨千萬別亂擺，以防忽然遺失。

● 大媽：

好，我們這是解答某醫學院學生的問題。

● 謝主治大夫：

在這裡要提出一點：原文手冊前面有一個警告，或者是要跳出遊戲之前，有一個畫面警告，說這個遊戲絕對不是醫學輔助教學軟體，它只是一個 computer game，希望玩家絕對不要把它當成一個教育性的輔助軟體（簡單說就是 CAI），然後就眞的照這種方式對自己的爺爺、奶奶、爸爸、媽媽看病，因爲它看病也不止於開刀，也有開藥，比如說阿司匹靈這些藥。腦科的疾病實在太多了，五花八門，而遊戲只限定幾種疾病而已，所以千萬不要這樣子去醫治別人，就算是醫學系的學生（我知道他們很流行這套軟體）也一樣，因爲它的狀況是比眞實的狀況還要簡單多了。

這一點是請各位玩者特別注意的地方。

現在多媒體已經有人在研究，兩三年之後，尤其像 CDV 介面（就是雷射儲存裝置的介面），如果發展之後，像這樣遊戲如果用CD來做的話，整個畫面看起來就跟眞的一模一樣，這樣玩起來會相當「血腥」。

● WEI:

對呀！我覺得剛開始玩這個遊戲的時候，每次玩完，頭都很昏，因爲我很怕看到血淋淋，活生生的那種畫面。

謝主治大夫：

再過幾年，這種遊戲絕對會上CD。

這個遊戲因爲圖形檔大，音效也蠻多的，所以它眞的很佔記憶體，所以在 install 就很耗時，光是 install，可以喝杯咖啡，出去外面晃一下。全部把圖形都還原之後，我算算硬碟，要吃掉8M的容量。

記得第一代剛上市時，我們有一名就讀高醫的特約作家對於開刀也「莫法度」，可見其操作之難度，奉勸各位先備妥 mouse，最好是好一點的。



● 另外，開刀步驟都要很熟，還好它有一個暫停鍵，可以暫停一下，去打個高爾夫啊，再回來（螢幕上的訊息寫的）一其實是翻手冊，偷看一下下一個步驟。過程中控制滑鼠的速度要很快。

遊戲裡頭有三種病需要開刀，就是硬腦膜下腔出血、腦瘤跟動脈瘤。最難的，我覺得應該是動脈瘤，最簡單就是硬腦膜下腔出血，我就只這個病症開成功過，後來比較沒有時間，所以就沒有做很多的嘗試。

我在寫這個手冊的時候，我的室友眞的很倒楣，他是個牙醫師，每天工作到晚上一點多下班，回來還被抓去我的房間裡面，教我怎麼開刀。

因爲光是在醫學院教室上課，有時候眞的不知道這個步驟在幹什麼。我室友在醫學方面的知識比我多，他可以指點我這種藥到底要幹麼，那種器具到底要幹麼…比如說 suction（就是引流管），引流管到底要幹什麼的，醫學上它只是告訴你，用這個插進去。因爲有語言上的障礙，我們不知道到底插在那個地方，或是怎麼插進去，但是他們有專業知識，他會指點我：比如說硬腦膜下腔出血，裡面就是積血，引流管就是插進那個鑽的洞，把血抽出來。這樣子兩人搭配著玩，就比較容易成功。

可是如果是我那個室友來玩的話，他絕對開不過，因爲他的 mouse 操作不靈活，光是開頭皮就已經完蛋了。

● 大媽：

流血過度。

● 謝主治大夫：

對呀，流血過多。

還有它因爲非常逼眞，到了把頭皮開成之後，頭骨拿掉之後，那剩下裸露的就是腦組織。腦組織每隔幾分鐘一定要做一次潤濕，不然腦組織一定會死掉，細胞沒有水份，一定會乾死掉。因爲有太多情況要注意，譬如包括他的呼吸率啊、心跳，還有特殊的狀況，常常一緊張就忘記隔幾分鐘滴一次水，每次我開到很後面，都是因爲沒有滴水，病人就死掉，但是如果旁邊有一個人給我提醒一下，就比較不會有這樣的遺憾。所以玩這個遊戲，如果你對開刀是生手的話，最好是兩個人，另一個人是給你提醒一他也要知道這時候要幹麼，幹麼的，然後跟你講：「啊，趕快要滴一下水」。

還有就是程式有一個問題，我覺得很奇怪，就是它開刀有幾個地方，mouse 會失控，會當掉，這時候時間還在流逝，你卻沒辦法處理那一個步驟，就算你按暫停鍵，再恢復的話，還是當在那裡，就這樣子，病人很快就會死掉。但是我發現有一個方法可以解決，就是趕快用鍵盤，這時候就只好使用鍵盤。

不知道是不是跟我的mouse driver某些部份有衝到，還是怎樣，因爲我們都不是用Microsoft mouse 和它的driver。



● 初陽兄：

看說是不是失控的位置幾乎都是固定在同樣的那幾個。

● 謝主治大夫：

有幾個步驟。

● WEI:

有時候一進去就當掉了，不一定在固定的地方。

● 謝主治大夫：

這我倒是沒遇過。

● WEI:

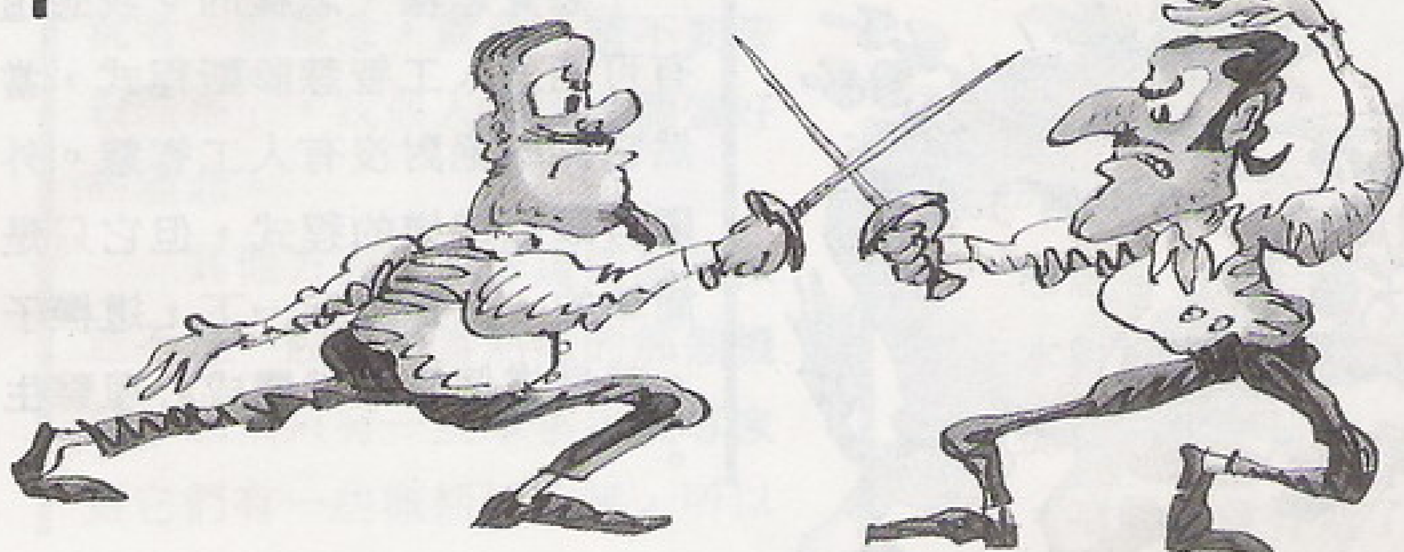
我只遇過一次，可能是我的 mouse 的問題。

● 謝主治大夫：

但是有一個地方，就是要把硬腦膜鋸開，然後掀開的時候，用鍵盤眞的很難控制。像開腦瘤就是在這個步驟死掉，然後就是沒辦法下去。

● 初陽兄：

在醫生也瘋狂第一代的時候，像提醒的訊息，比如說，血壓太低了啦，還是怎麼樣的狀況，這些提醒訊息在訊息欄那邊大部份會顯示出來，給你提醒，在第二代的時候，這提醒的訊息是…



● 謝主治大夫：

還是會，和你選擇的助理人員有關。也就是你選擇一個護士的話，在某些方面，你忘了什麼，她會給你提醒。

● 初陽兄：

我記得在第一代的外科手術人員可以挑，第二代好像也可以。



● 謝主治大夫：也是可以。

● 初陽兄：

如果在第一代刻意要挑兩個不合的人員同時進手術房的話，會不會搞得不提醒你，還是怎麼樣的狀況？

● 謝主治大夫：

病理醫師會提醒你一些生理現象，比如說病人的 CO_2 的濃度太低呀，或是什麼的；有時候你劃刀不準，護士會提醒你。挑的助理不同，可能提示的訊息也會不一樣，如果你正好挑兩個別的醫師，當你犯下這些錯誤時，他們都不會給你提示。

● 初陽兄：

他只提供他本身專業的？



● 謝主治大夫：

對對。

這個遊戲，我覺得還算不錯啦，因爲跟我所學的有一點關係—雖然我所學也不太精那，不然怎麼會到這邊混呢？（笑）

當初我接到這個遊戲，也覺得很興奮，因爲馬上可以一分鐘醫死一百個。

● WEI:

我補充一下，本人目前還沒有開刀開成功，還在繼續努力當中，建議還沒有開刀開成功的人多開幾次，有志者事竟成！根據我的經驗，診療部份大概玩個幾次就蠻熟了，因爲大概都是那些病，有時候稍微觀察一下病人，就知道該如何對症下藥了！

● 謝主治大夫：

因爲那是蕃茄醬，沒辦法。

還有，它有一個餐廳，你進去餐廳，它有一些對話，蠻有趣的。還有一個醫生，他實在是很笨，倒咖啡的時候，每次都把咖啡倒出來，這都在諷刺醫生。

遊戲裡有一個地方，等於是隱藏的，原文手冊也沒有寫，我也搞不太清楚那是幹什麼，就是你自己辦公室裡面有一部電腦，那部電腦可以打開，然後會出現一些question。它會問你：最近怎麼樣啊？(How do you feel?)感覺怎樣、怎樣的。我想這有可能是人工智慧診斷程式，當然它寫的絕對沒有人工智慧。外國有類似這樣的程式，但它只是簡單的，只是表示一下，這樣子，就是這個電腦就變成心理醫生。

● 初陽兄：

開刀之前需不需要麻醉？

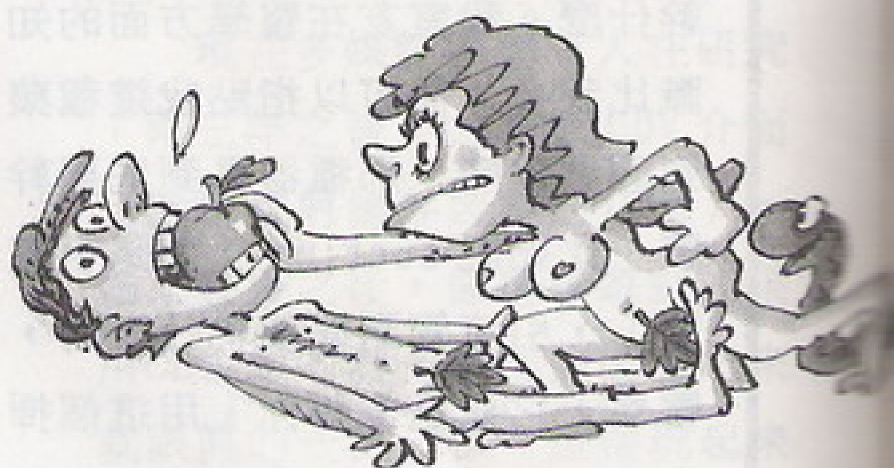
● 謝主治大夫：

不需要麻醉，但是需要打抗生素跟輸血。

不過我覺得程式設計師都蠻幽默的，比如說，開刀死了之後送到太平間，結果居然是幾個實習醫生坐在屍體上面吃比薩，討論怎麼醫死的原因。外國人比較有這種幽默，中國人看起來可能會覺得怪怪的。

● 初陽兄：

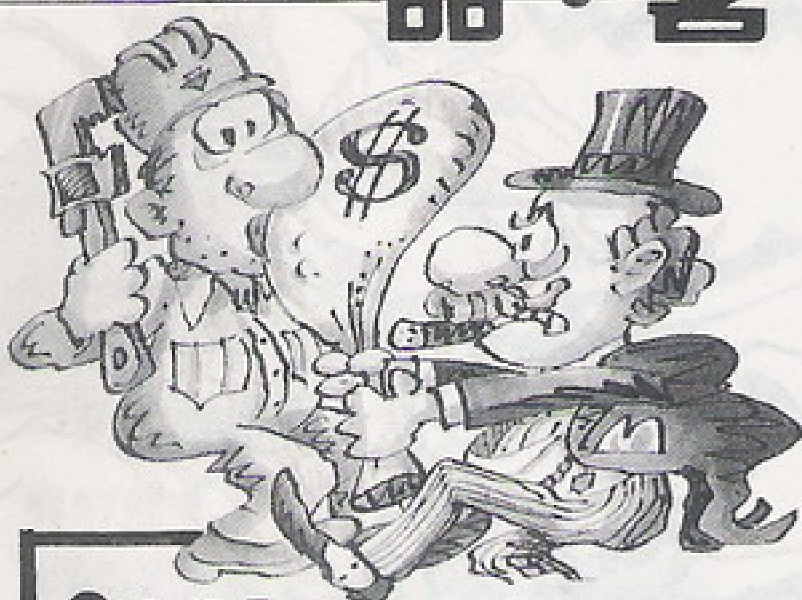
建議是不是比薩的顏色可以改一下，不要放紅色的。



因爲當一個實習醫生，有時候壓力會很大，因爲同儕之間相互會競爭，尤其當醫生的，自信心都特別的強，有時候都不願意把自己的苦衷告訴別人，他們的電腦可能會跟大電腦連線，有這種心理診斷程式，用電腦當你的醫師。它一定會問你一些，你不論回答什麼都是對的問題，比如說，你覺得怎樣？你覺得好，是對，覺得不好，也是對，可是讓人家感覺就好像眞的有人聽你在傾訴，你的心裡會比較好過。

我猜是這種功用，請各位玩者試試看。

品‧茗‧夜‧談



● 初陽兄：

手術完成是到把頭殼接回去縫好，就算完成，是不是？

● 謝主治大夫：

你在進行最後幾個步驟，就是要把一些縫針，把它縫起來，到最後當然把頭皮蓋起來，再縫個十次，整個手術就算完成了。

就算你開成功，你前面步驟一定還是要照醫生正常的診斷步驟，不然你到最後還是會被醫學院叫去重修。比如說，你進去，一定要先看病歷表，如果這第一個步驟你沒有執行的話，你就先給他做X光，什麼的，這樣就算你後面的步驟都做對的話，還是會被叫回去醫學院重修。

● 初陽兄：

你的意思是說，如果那些例行工作跳過去…

● 謝主治大夫：

跳過去了，還是算失敗，這個病人還是算你醫治失敗。

● 初陽兄：

但是整個手術過程已經完成的話…

● 謝主治大夫：

還是算失敗，因爲你根本沒看病歷表，你怎麼可能會診斷出它是什麼樣的疾病？除非你用猜的，或是請三太子出來。

● 初陽兄：

記得那個記錄上，好像都有循序漸進的方式，比如說剛開始，新手進去的時候，可能不會直接開刀，可能是配藥方啦，什麼的，一步一步過來，才有開刀的步驟。

● 謝主治大夫：

對呀，也是要照步驟這樣下來。

● 科長老：

在實際動手術方面的話，個人因爲承襲從玩第一代遺留下來毛病，一直沒有開成功過。在藥理方面不是很熟悉，所以經常會有打錯針的現象出現，或者是緊急事故的時候，不曉得該拿那個針起來打，這是蠻遺憾的，相信以後有機會可以改進。對於死者我沒有什話好說，只希望…

● MINI:

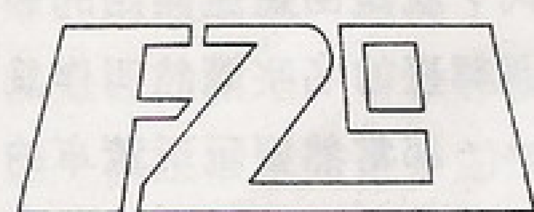
你們能夠安息。

● TRILLION:

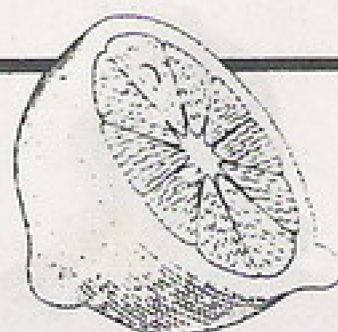
由於你們的犧牲，才造就一群優秀的醫學人才。

● 科長老：

不過這邊還是要特別强調一下，請各位在充分享受這套軟體的樂趣之後，不要隨便拿家裡的阿貓、阿狗來開刀。



復仇者隱形戰鬥機 RETALIATOR



● Charles Angle:

在前幾關，當你是菜鳥級的時候，還可以享受到完成任務，得到積分的快感，可是等到你升到中校或是上校的時候，就沒有自動降落功能，你就必須要苦練你的降落技巧了。

當然啦，如果你不嫌麻煩的話，當你摔死以後，可以再提取進度，這樣的話，也是可以一直累積你的分數，眞到你試成功爲止。

● 科長老：

這邊特別提到一點，就是在進行雙人對抗的時候，它還有一個特別的設定，就是當你攻擊錯誤目標的時候，將免費贈送對方一分，它也是藉此來無形中培養玩者一個觀念，就是「請不要濫殺無辜」，我個人覺得是個蠻好的理念。

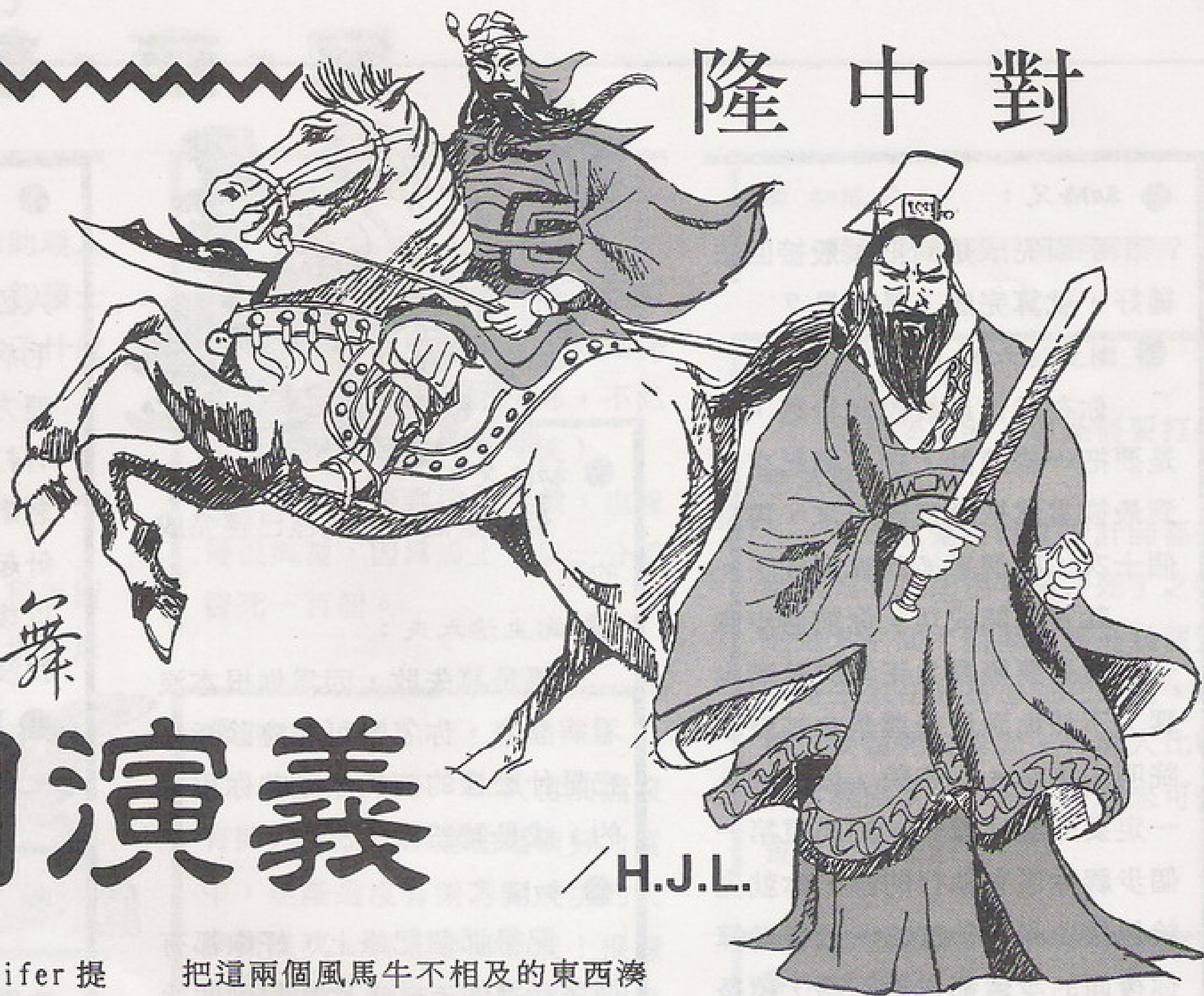
其他方面，由於這兩型飛機並不是一般所相當熟悉的那個機種，恐怕只有一些軍事迷或專家對它們有一些概括的了解，所以我想一般在進入遊戲，通常只是抱著一個訓練反應，加强動作這個方式的來進行。

個人在這邊可以說，如此純以這個觀點來看的話，我覺得這是一個成功的軟體。

● 初陽兄：

感謝各位的參與，希望各位仍一本對軟體世界雜誌的關愛，多多提供心得，造福發燒友。夜深了，咱們後會有期了。

隆中對



與狼共舞

三國演義

／H.J.L.

老實說，第一次聽 Lucifer 提起三國演義－與狼共舞這個名字的時候，HJL 自己也覺得蠻可笑的。畢竟三國演義乃是描述東漢末年時，群雄並起逐鹿中原的野史（不要懷疑！三國志才叫正史）；而與狼共舞則是一部描寫近代北美洲紅白之爭的名片，把這兩個風馬牛不相及的東西湊在一起，實在有夠奇怪的了。

不過，在 Lucifer 解釋一番後，HJL 倒也覺得有點道理。Lucifer的說法是：三國時代群起梟雄瓜分了天下，每一個都有野心一統中原，其作風也十分貪婪兇狠，實在是如豺狼虎豹般的危險，周旋在這些野心家之間，與狼共舞不是最佳的寫照？不論如何，HJL 終於決定以此爲題，撰寫三國演義系列之三。從整體來看，是敎你在不同時期，玩不同君主要如何有效擴張國土。和英傑天下一樣，這篇文章雖以三國演義爲大前題，卻也可以應用到Koei系統的任何一個Game中，希望各位戰略迷們能活用它，OK！

現在，咱們廢話少說，馬上打開電腦，進入如夢似幻的三國時代吧！



舞台一　董卓的野心

西元 189 年，殘暴的董卓藉入京平亂之便，挾持漢獻帝西遷長安，他燒殺擄掠無所不爲，終於引起了天下群雄的不滿，大家異口同聲的喊出打倒董卓的口號，但實力派的董卓，統領著二十萬的西北軍，其揮汗成雨，投鞭斷流的兵力，豈是輕易能打敗的？而在打倒董卓的口號背後，各地的州牧哪裡只單純的想爲漢帝國討伐逐賊？奪取天下，重建新帝國的野心有誰沒有呢？紛亂的三國時代，就是由這兒開始的…

這個舞臺的名字既然叫作董卓的野心，那當然要玩玩董卓的角色了，而且董卓以後就沒戲了，所以玩舞台一的人可務必扮一次董卓。189 年的董卓，勢力如日中天，他的兵士數達 4 萬人，武將有李傕、呂布、華雄、賈詡等名將，但都在15號郡，比較不好。遊戲開始就要提高王允的忠誠度（最好賞他兵書），然後把李傕、賈詡、王允分置於14、15、16三郡，連續開發土地到七日，你就會收到大筆金錢，征兵後立刻可以邁向統一之路，高手級玩家，二年之內可成大業喔！

另外和董卓一樣統領三塊地的劉表則要加强兵力，尤其是28

郡和董卓接壤，要特別注意。比較有利的是名將黃忠、龐統、魏延，幾年內就會出現，可千萬要撐到那時候啊！同樣有三塊地的劉焉，地處西南，雖然文官少但其魅力不差，只要努力挖角就可解決這個問題了。再加上四周沒有強鄰，只要治理的有技巧些，是一個不錯的根據地。其北方的馬騰就不利了許多，雖然是遠離中原的爭戰，但也因此而失去了人才。HJL認爲惟一致勝之道就是大搬家，遊戲一開始就移到16郡，在那可有較高的稅金和較多的人才，當然，危險也相對的增加了。再來看看袁紹吧！

雖然將領水準都很高，但兵員太少是致命的缺點，發展不便也是問題之一，最好快點滅公孫瓚，找到趙雲，並東進攻下第 8郡，以爲將來舖路。若在增兵前遭到董卓的侵犯，除了巧用單挑之外，只有靠老天爺的保佑了。在南方31郡的孫堅，擁有得天獨厚的地理環境，四周7、8個郡都是你的腹地，喜歡那幾個隨你挑，要生活下去是易如反掌，但可別忘了統一大業。

位在11郡的曹操，雖然人脈富足，但是和董卓、袁紹等相較之下，也變得微不足道了。如何有效又安全的增加領地是當務之急，HJL認爲要遷到12郡，再往南佔據22、24郡之後再伺機而動是較好的。至於劉備就比較慘了點，不但地緣不佳，人脈不良，連士兵就只有300人。地理的改進方法和曹操一樣，不過由於其人手不足，所以不管是不是好武將，都要努力招到旗下，尤其是帶很多兵的武將。剩下的劉繇、袁術、陶謙，三人是較難成事的。新手不要自討沒趣的去選他們，但要晉升爲高手，這是不錯的挑戰。至於公孫瓚、王朗、孔融，則是高手的最愛，玩起來很過癮的喔！

舞台二 曹操的雄心

「天有不測風雲，人有旦夕禍福」，一度權傾朝野的董卓，終於爲了貂蟬而和愛將－呂布起了爭執，最後死於轅門之內。他死後，部將李傕、楊奉、呂布，各起爐灶，想取而代之，卻都不成氣候，而使漢帝國的權力核心頓成眞空狀態，最後由曹操統領麾下「青州兵」保駕成功，迎獻帝至許都安養，但其勢力仍不足以號令天下，北方的袁紹有驚人的實力，劉備、劉表、劉焉、袁紹、孫策等人的發展也都已進入了一個新的境界了，一代奸雄曹操的雄心壯志，隨著保駕成功而飛向遙遠的未來…

先來談談弒主自立的呂布吧！雖然魅力、名望皆差，但擁有陳宮、張遼兩人，加上11郡的人口、土地價值，確實有不可輕視的實力，除了以賞美女以提升魅力之外，對東南方的發展也要同時進行才好。若是袁紹，當然要先北伐公孫瓚以除後患，趙雲是千古名將可別誤殺了喔！擁有田豐、沮授、郭圖、顏良、文醜、張郃等名將的你，要注意的是 4郡的安全，別把名將都放在3郡了，適時出兵西征楊奉或東討孔融也是必要的行動，比較特別的攻略方法是一開始就西征曹操，一定要打到他退出14、15、16郡爲止，佔領這三郡以後，要想不統一也難囉！

益州的劉焉死後其子劉璋代領益州，武將又有增加，所以可佔領更多空白郡。南方、東方無人治理的地，等著你接手，最好能在初期就平定北方的張魯和東方的30、32兩郡，如此一來統一之日不遠矣。

北方的馬騰則已有了龐德、馬岱、馬超等名將，但和舞台一同樣有著地緣不佳的缺點，唯一生存之道就是初期就打下17、18，以作爲發展的跳板，再慢慢向南經略。荆州的劉表和舞台一並無太大的差別，攻略之道還是老話一句：多佔領空白處，多發掘人材。其東邊的孫策已繼承其父的位子，統治22、24兩郡，由於江東人才鼎盛，又十分富饒，所以很合適做爲長期戰的根據地，是新手要進級的好選擇。

至於劉備則從8郡流亡到了10郡，接手陶謙的領地，四周沒有強鄰是最大的好處，初期發展應向南方進兵，以後再問鼎中原，不要冒冒失失一頭撞進曹操、



袁紹等强權的勢力範圍內，否則一定會死得很難看。至於袁術則沒啥好說的，發展上受北方曹操、呂布的牽制，使其難成大器。剩下的楊奉、劉繇、李傕等人，是沒機會了，因爲和舞台一比起來，各國實力都有很大的進步，當然啦！如果你功力超强的話也許四、五十年後可以統一天下。

最後介紹舞台二的主角－曹操，東北方的袁紹是你心腹大患，要早日除去，HJL 有三種攻略法介紹給你。上計：半年內平定北方諸郡，收趙雲、徐晃等名將，隨後南定荊州，如此一來五年之內霸業可成矣！中計：先平荊州及西方，累積實力後和袁紹對決，再平東南之地。下計：在原地治理個兩、三年才出兵征討，這種打法包你十年之內玩不完的啦！

舞台三　孫權的雌伏

爲了滿足統一天下的野心，曹操開始向富庶的華中地方進兵，首當其衝的呂布、袁術都被曹軍所滅，劉備雖然運氣較佳苟活了下來，卻也狼狽不堪的出奔劉表，只有小小的27郡爲領地。同時北方的袁紹軍已平定了華北，擁有精兵數萬、上將數十名，成爲最有勢力的君主，和曹操的大決戰已迫在眉睫。



另一方面，劉表盤據了荊州之地，劉璋控制了益州之地，馬騰則在涼州領著最驃捍的西涼騎兵隊，而舞台的主角－孫權，終於登上三國志的歷史，由於父兄的努力，他已在揚州建立了自己的勢力，正靜待入主中原的機會…

四海爲家的劉備又到了27郡，要想活下去就要儘快開發土地，征兵後討伐28郡，再北伐人口極多的14、16兩郡，巧妙的利用驅虎呑狼是必要的，高手級的玩家不可錯過！士兵要先配給大將和軍師，也是要牢牢記住的事。

南方的劉表雖然領地大增，但武將的水準並沒上昇，幸好你可以輕易的在荊州找到馬良、黃忠、孔明、龐統等名將，只要有點本事要圖王業是不難的，發展上要先向西方進兵，再平西北，要特別注意的是劉備的動向，由於沒有發展的空間，他一定會攻打其鄰國中最弱的你，小心爲上！同樣姓劉的益州之主－劉璋，此時已顯得不足道矣。因爲大家都變强了，比較有利的是地處偏遠，不會引人來攻，要想向外發展的話要先拿下張魯、再徐圖荊州，人才的缺乏是很大的問題，不是靠挖角就可以解決的，要解決這個問題的唯一之法就是向荊州要人去也！

西北的馬騰，未來幾乎是滅亡一途，HJL 玩了三次都沒法子在20年內統一，只好看各位高手有什麼靈丹妙藥可以救他。勢成水火的曹操和袁紹，各據一方，不論是誰都該以搶佔 9、10、12 郡爲首要之務，袁紹要强化土地價值以彌補人口之不足，早日拿下11郡則可以使 7、8 郡成爲補給郡，長期戰將是不能避免之勢。

至於曹操則要注意15郡的安全，以免被人從中間剪開領土。14、15、16郡人口衆多，只要好好治理就可以成爲你的金礦，11郡則可發掘不少人才，要保護好。一開始就攻下27郡是最好的做法，然後帶著張飛、關羽、趙雲等人北伐袁紹，就容易多了，舞台三就屬曹操最簡單了！最後介紹主角－孫權的攻略法。

由於父親和兄長兩代的基礎，使孫權在舞台上有自己的勢力存在。北方的 9、10、12，南方的25、33、34諸郡都是你的腹地，雖然兵力不足，但只要徵兵就可解決了！要注意13郡的侵犯，發展上要先平荊州，再北上討伐曹操，則天下定矣！

舞台四　諸葛亮登場

官渡之役後，袁軍兵敗如山倒，曹操想獨霸天下的野心更加熾熱了，尤其在他擊敗了荊州的劉表之後。南方孫權的領土雖不見擴大，但武將、士兵都有增加，領地也更富饒了。至於西方的馬騰、劉璋兩人，幾乎毫無改變，難道想束手待斃嗎？在戰亂的歲月中，這是不被容許的啊！舞台的主角－諸葛亮在千呼萬喚之下，終於出廬輔佐劉備，並定下

三分天下的大計，自一開始就流亡各地的劉備，也因其才能才有機會安定下來，但面對統合了華北勢力的曹操，孔明眞有本事抵抗嗎？弱小的荆州四人九幫又將何去何從呢？孔明登場了…

曹操打倒了袁紹之後，佔據了半個中國，人才、兵力都有決定性的優勢，如用耗糧戰兩年之內要不統一也難；若要光明的在戰場上統一中國，五年之內業可成！攻略重點在14、15、16郡的建設和劉備勢力的掃蕩，再來就東平孫權諸郡，則大勢以定矣。

如果選曹操還不能統一，那你眞是遜斃了！若選的是劉備，也別放棄希望，攻下31郡捉到黃忠和魏延乃當務之急，然後要打14、15、16郡作爲你的金礦，之後要東征西討、南攻北伐就可隨興所至了，別忘了找出龐統來助你一臂之力喔！實力介於劉、曹之間的孫權，由於離14、15、16郡較遠，所以只好吃下荆州來代替對司州的渴望了，要先平定荆州四人幫，尤其是韓玄，以後要北伐或西征，就端看個人的能力了。

至於劉璋則比較危險一點，除了要以平定荆州四人幫爲首要之務，人才的嚴重不足是你最大的致命傷，此時挖角已不太可能成功，只好自已去「搶」了。方法是進攻時鎖定有名將的部隊來打，一捉到就招降，然後立刻用撤退指令送回本國，以免又叛變回去了，用此法要注意的是米和金的攜帶量不可太多，約十日份即可。

至於北方的馬騰，要成功也不是不可能，但先要打下16郡，以此爲根據地，再逐漸發展；先打下益州也可以，但比較麻煩。若想憑治理19、20郡來增加國力，那可眞是癡人說夢，想都別想！剩下的張魯和荆州四人幫要想統一，根本是不可能的事，要是你成功了（不要賤招），我隨便你怎樣都行！

舞台五 關羽的奮戰

舞台六 三國的鼎立

諸葛亮的才智果眞驚世駭俗，他不但保住荆北，平定荆南，還助劉備入主益州，成一方霸主。但曾答應孫權要歸荆州的劉備，卻想反悔，而起了衝突，北方的曹操，由於統一了江北之地，又再起南征之心，緊張的局勢就要荆州開始潰決。而舞台五故事，就是講敘關羽的荆州保衛戰，能否保有荆州將是劉備統一天下的關鍵！

關羽的奮鬥終於失敗了，張飛隨後也被手下暗殺，傷心的劉備，東討孫權又大敗而歸，最後抑鬱以終；江北的曹丕繼承帝位不久後也死了，魏國被司馬氏所簒；揚州的孫家也由於人才凋零而日漸衰弱；三分之勢雖成定局，卻比從前少了一股活力，當年的長板橋之吼、火燒連環船、夜襲馬巢燒糧、過五關斬六將…是多令人回味不盡的往事。也許下一個舞台，下一齣戲中還有你我的身影，但三國演義的劇本是演完了。

註1：

劇本5、6都是三分天下之局，沒有攻略可言，眞要說那只有一個：地利。荆州、司州（14、15、16）爲必爭之地，先取之而後諸事成矣。

註2：

看了這許多的攻略大計，是否心中已有些概念呢？如果還沒，就由HJL爲你理出頭緒吧！

1. 前三個舞台中，多佔據空白郡是十分有利的，那可以爲你帶來大量的收入，但舞台後，每個人都有好幾塊地，此時就不重量而重質了。人口是先天的，開發是後天的，先天不足後天失調的領土是失敗之母，所以要向司州、荆州進兵才是。
2. 攻打的先後順序要正確，但不一定要先弱後强，有時先强後弱才是明智之舉，如何權衡輕重請參看上一期的英傑天下吧！
3. 荆州人才之多是令人側目的，舞台三、四中，揚州也有很多人才可以發掘。

註3：

文中常提到人才不足的君主要招人。至於招誰是最佳選擇，請參看羣雄列傳。



☆本文榮獲徵文比賽第二名

千古風流──曹操

／余文輝

序

記於前

當州郡圖像在銀幕之前展開時，時空就直指到建安六年黃淮，滾滾煙沙極目。而昔日英雄豪傑也無覷於歷史的障壁，紛紛自塵封的紀事裡躍出，趕赴這場風雲盛會。

低吟著「對酒當歌，人生幾何」──這首我一千七百年前信手揮灑的詩句，彷彿許久以前的浪漫激情又慢慢自意識底層浮現。

仰身笑。不負我風流一曹操。

起

治世之能臣，亂世之奸雄

當學院派的史學家依然用他們佝僂的身軀、孜孜汲汲地去研判三國的政經文教形式時，絕對不會想到，這個曾經困擾著他們，充滿著複雜個性的人物──曹操，又會回到這個世間。

細細數來，已第十次「重返人間」了。

當然，在這幾次的輪迴中，沒有人會知道我能夠穿梭於這千年的時空之間。也因為如此，明朝初年，我上太原晤會羅貫中時，這位湖海散人永遠搞不清，我如何有辦法將錯雜的三國情勢分析得如此精闢詳盡；他也永遠弄不懂，我為什麼會那麼在意「華容釋曹」的情節。只記得，當時還嘲諷了他一頓：「貫中兄，借改演義書中語──話說天下大勢，真中必假，假中必真。似乎變能形容你這部大作。」

最近這一次的轉世，我寄居到了乾隆年間的蘇杭去。那時，我最喜歡躲在紹興城裡那花彩紛爛的戲棚子下消度夏暑，聽那戲子妝起塗牆白臉，瞇起奸雄細眼，揢起熕間皺肌，扮千年以前的我。對那情節，我也不甚在意，每次蹙起眉頭總是覺得那人學得不夠十足險譎氣象，舉手投足不夠瀟灑風韻。甚至，有次我氣得差點衝上台去大聲喝道：「看著！我孟德風姿該是這般這般……。」

跟著那戲碼裡的科白比劃比劃著，思緒被拉回到一九九一的台灣，這個我老是弄不清「紅燈停，綠燈行」的世界；這個各種主義都被拿來當流行語彙的世界。唉！我寧可窩到線裝書裡去回味一下魏晉的清淡習氣；或者，跟電腦征戰三大回合，順便教訓教訓那滿口道學的劉備小子。

承

蒼天如圓蓋，陸地如棋局。

世人黑白分，往來爭榮辱。

用鍵盤指揮作戰，除了沒有旌旗佈、鳴金進、擊鼓退的陣列外，這三國演義倒也可模擬當時沙場馳騁的氣氛。複雜的數學運算底下，似乎也頗能架構一個三國龐大的政軍系統。貪婪的人性便在這規則上作自私的角力與拔河。

如果，把歷史結構當作一個大個案來看，成串的歷史事件也可就比擬成小個案，「人、事、地」呢？該可算是銜接小個案之間的「歷史元素」吧！而回到自己人事地都最熟悉的時空裡去經文略武，想來是十分過癮的事。



建安五年。

袁紹起軍，兵革動，干戈興。

決戰官渡。刀劍如林旌旗遍野。好袁紹，不愧本初顏色。

嗟！嘻！諸葛孔明稱：「曹操用兵，髣髴孫吳」。東坡蘇軾讚：「自古用兵者，莫如曹操」，真耶？非耶？待分曉。

誘敵。文醜顏良急貪功，搶渡黃河，手到擒來。大軍前線宜振衆心。斬！快斬！

哈哈！莫道至死無懼，可憐敗將史書記一筆。

僵持。秋初收糧，倉廩豐，曹軍充足。十萬大兵十萬口，袁軍消耗多。

登用。許攸來，跣足出迎喜收錄。軍機萬金難買──輜重糧草積烏巢。

燒糧。火焰四起煙迷太空。


















唉！唯我曹雄。

這是一個相當有趣的實驗，我小心翼翼地去維護史書給我的資訊（當然史書的記載不一定符合事實），到底，歷史能不能重演？當然，舞台是不一樣的：一個是建安五年的中國；一個是民國八十年的電腦，只是，上演的戲碼相同的——官渡大戰。

老實說，這次戰役的確鞏固了我曹魏的地位。幾年來犖犖史家都如此評述，我也十分同意，只是有時候不喜歡他們「大奸臣曹操、大奸臣曹操」地掛在口上，彷彿用點「策略」是如何見不得人的事。

怪罪起來，貫中的「三國演義」要記第一，我的故事在他筆下成了「壞典型的標準版本」。我的形象在街巷坊間流傳的結果是，一代比一代更糟糕。甚至，黃口稚兒也會指著戲裡的大白臉罵著「大壞人」。其他，「曹賊」「曹逆」……則不勝枚舉。說個笑，「曹操」兩字幾乎可等於「壞」的代稱了。恭維之至啊！

其實，我在五十六歲公開的「自明本志令」倒可說明我的志向於萬一，如果套用現在的語文句法，該是這麼說的：

「我二十歲就被推舉為孝廉，但是，我不想只做個明哲保身的士人，更不願大家只把我當成一般做官的。……

治國，我也有十足心得。

建安七年。夏。

豫州。地貧苦瘠。宜開發。

雍州。賈詡在野，謀略高。宜登用。

弁州。張繡曾破我軍兩次，惟今感念我德，入我營陣，重用之重用之。兵八千，命其操練。

充州。不恃敵之不來。宜築寨。

司隸。黃河濁浪滔天，大旱洪水天災多，養民為先。宜治水。

在遊戲上經營我曹魏，也煞簡單。只消下下指令，順帶給個數字徵兵買馬，可不用去頒布那繁文縟節的告示；也不需天天去煩惱那瑣瑣碎碎的臣書朝笏，真格「治大國若烹小鮮」？

其實，「對酒飲」裡有我最理想的政治理念，且聽我吟唱來：

「對酒歌，太平時，更不呼門。王者賢且明，宰相服肱皆忠良，咸禮讓，民無到爭訟。三年耕有九年儲，倉儲滿盈，斑白不負戴，雨澤如此，百穀用成……。」

轉

滾滾長江東逝水

浪花淘盡英雄

老實說，「三國演義」應改名為「二點五國演義」，君不見曹魏蜀漢人物一一登場，而孫吳角色總是著墨不多，即使上場也多淺淺帶過（少有例外如輕狂周瑜），反不如紅臉的、黑臉的令人印象深刻。

桃園結義之中，我認為劉備是最沒有個性的。除了「兩耳垂肩，雙手過膝」可讓後世去揣測一下他的怪模樣外，很難把他跟什麼轟轟烈烈的大事串在一起。幾次跟他相會，總覺得他不夠氣度。不過「性寬和，寡言語」的樣子，羅貫中倒描繪得很好，蠻「符合史實」。

倒是他那幫兄弟令人眼睛為之一亮。避開我倆是敵對集團不說，大鬍子張翼德我就喜歡得緊，「賣酒屠豬，專好結交天下豪傑」，這十分下里巴人式的出場式，從他口中帶出，精采要得。

關雲長，這威風凜凜的大個，若不是被神化得厲害，倒不失為一可愛角色。說到他的個性，一言以蔽之，就是「忠正」。但是，我想到「累送美女金帛，公未嘗下拜」，就每每叫我氣得牙關打緊。

臥龍孔明，這個值得尊敬的對手，總是緣慳一面，不得一起共謀天下大事。不然集合我倆之力，逐鹿中原，誰與爭鋒。不過，這次我可知道這個「頭戴綸巾，身披鶴氅」傢伙的厲害，可別讓劉備造訪隆中，搶去了先機，讓我千年之後再蹈覆轍。

若是仔細去分析諸葛小弟的智

千古風流一曹操






力，想必他會在現代智商測驗中的「常識」「理解」「字彙」三項獲得高分。畢竟，他在天文地理知識方面（當然不是用來拜祭東風禳星延壽用的），應付社會情境能力方面（巧設空城計），以及文學修養（君不見出師表慷慨真切），都有過人獨到之處。

說到文學，我也喜歡附庸風雅一番。縱觀中國信史五千年，除了兩個亡國君徽宗的「瘦金」以及後主的「詞章」外，那一君王有我曹操才氣高。

聽。

「對酒當歌，人生幾何？

譬如朝露，去日苦多。

慨當以慷，憂思難忘。

何以解憂？惟有杜康。」

橫槊賦詩。放浪不羈。

看。

「每與人談論，戲弄言誦，盡無所隱及歡悅大笑，以至頭沒案中，肴膳皆沾污巾漬。」

嘻。唯太白蘭亭集會差可比。

合

鼎足三分已成夢？

疑？時序建安十二年。冬。

能夠遊走於古今之間讓我無視時空存在，不過這一年可令我刻骨銘心。

過去的這一年，歷史發生了赤壁之戰。

現在的這一年，電腦裡會不會重演赤壁之戰？

這裡，我強力地把歷史帶入另一個發展點。我用的方法是——把導致赤壁之戰的誘因去除。

我歸納出了三個方法：

第一，莫躁進武昌金口戰場（古赤壁），緩軍慢行，先避天時之不合。

第二，改變策略，先鞭中國東南大場，取江南豐資富源，次避地利之不全。

第三，莫待劉備顧茅廬，先請孔明上賓座。三避人和之不足。而以我曹操魅力，諸葛盍不來？

哈哈！運籌帷幄中。

越六年。

遠交近攻。半壁江南。

合縱連橫。轉進夷越。

北向天府。蜀漢出蜀劉備流亡。西北偏安。

至此，中國幾近恢復一統局面，就如我曾說過「預言」一般：



「設使國家無有孤，不當有幾人稱帝，幾人稱王矣」。不過，我也幾乎陷入一個複雜而矛盾的情節裡。過去的曹操？現在的曹操？歷史的曹操？演義的曹操以及電腦中的曹操？到底那個才是「真我」？這大概只能濫套個「存在主義」才能說得明白吧！

當然了，現在的曹操是知道過去的曹操在幾歲「崩殂」的（我一直很執著要用這兩個字）。「神龜雖壽，猶有竟時」，急於在過去的我有生之年完成一統中國大業，也算是完成一個政治人物畢生的志業吧！哈哈！古今皆同。

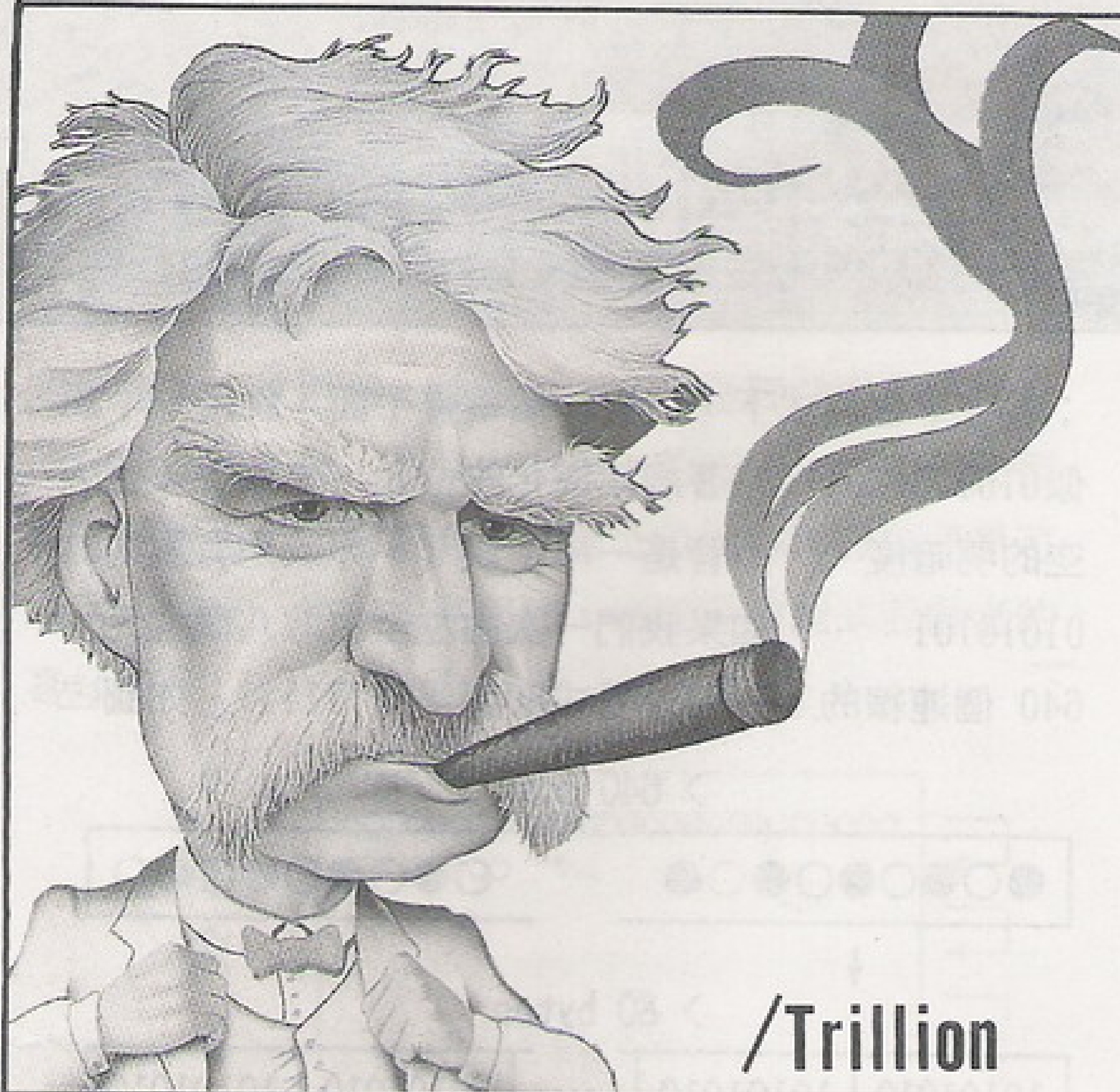
在幾次浴血馳戰之後，劉備終在西北外塞被俘。時建安二十三年，我崩殂之前兩年，劉備薨逝之前三年。

跋

記於後

古今多少事，都付笑談中。





組合語言《學與問》

各位同學們，很高興又跟大家在此見面，和上回一樣，先回答讀者的問題—

問：我沒學過 BASIC ，直接學組合語言會比較困難嗎？

答：學組合語言不需要有任何程式語言的基礎。當然，程式寫作的基本觀念是相通的，如果學過其他程式語言，這時候就不必從頭打基礎了。由於上過電腦基礎課程的人，絕大多數都學過 BASIC ，所以教科書才常常舉 BASIC 的例子。沒學過 BASIC 的讀者跳過即可，不必憂心忡忡。

問：以下兩種寫法都是把AL乘以16，但是執行速度一樣快嗎？

```
(1)MOV  DL, 16
   MUL DL
(2)MOV  CL, 4
   SHL AL
```

答：讓我們來看一看這些指令在8088微處理機的執行週期數：

指令	執行週期數（不含等待週期）
MOV 8位元暫存器,8位元立即資料	4
MUL 8位元暫存器	70～77
SHL 8位元暫存器,CL	8+(4*左移bit數)

兩種寫法的第一道指令是同一型式，所以需要的執行週期數相同。第二種寫法的CL等於 4 ，是左移4 bit ，因此它的第二道指令需要8+4*4=24個執行週期數。哪種寫法執行較快，該看得出來了吧？

問：執行 PUSH AX後，AX的內容會不會改變？

答：不會。處理機執行的是COPY的動作。

問：我已讀至第22章，但只是照書本所寫輸入電腦，所以我停下來研讀一番，發現本書只談到文字頁螢幕處理，但中文系統下屬繪圖頁就發生問題，請問螢幕記憶區是屬何方？例如第32章之常駐程式在中文系統下就看不見啦！

另外第 15 章提到MAKE程式，本人使用Turbo Assembler ，但輸入make後，卻得到「 Unable to open Makefile! 」訊息，請說明Turbo Assembler 之 Make用法。

答：(1) 單色螢幕(Hercules)的繪圖頁是從 B800: 0000到 B800: 7FFF， EGA/VGA 則是從 A000: 0000到 A000: FFFF。

(2) 理論上在中文系統下應該看得到，可能是中文系統來不及顯示 DISKLITE這個常駐程式的訊息，就發現DISKLITE已經把訊息擦掉了，以致中文系統來得及顯示的是原來在那地方的字，所以就看不到 DISKLITE應有的訊息了。（切換到英文模式下，DISKLITE的運作一切正常）

(3) 這個訊息的意思是 MAKE 程式找不到叫做makefile的檔案。Turbo Assembler 的Make所用檔案格式跟Micorsoft MASM有所不同，第 169 頁的make檔要改成：

```
disp_sec.exe: disp_sec.obj video_io.obj cursor.obj
   tlink disp_sec video_io cursor
disp_sec.obj: disp_sec.asm
   tasm disp_sec.asm
video_io.obj: video_io.asm
   tasm video_io.asm
cursor.obj: cursor.asm
   tasm cursor.asm
```

然後以makefile這個名字存起來。

Turbo Assembler 參考手冊有Make程式詳細的使用說明，請自行參閱。

本月建議的研習進度是第八章「組譯程式」、第九章「程序和組譯程式」、第十章「十進位數值顯示」和第十一章「分段」。如果讀者對前幾章的內章有疑問，也可來信發問。

* * *

本專欄採取指定教科書方式，讀者自行研讀遇有疑難，可來信發問，筆者將就自己所知爲大家解答。

教科書：Peter Norton組合語言全書（原書第二版），陳建同譯，格致出版，儒林印行。

淺談圖像的壓縮

／裕兒

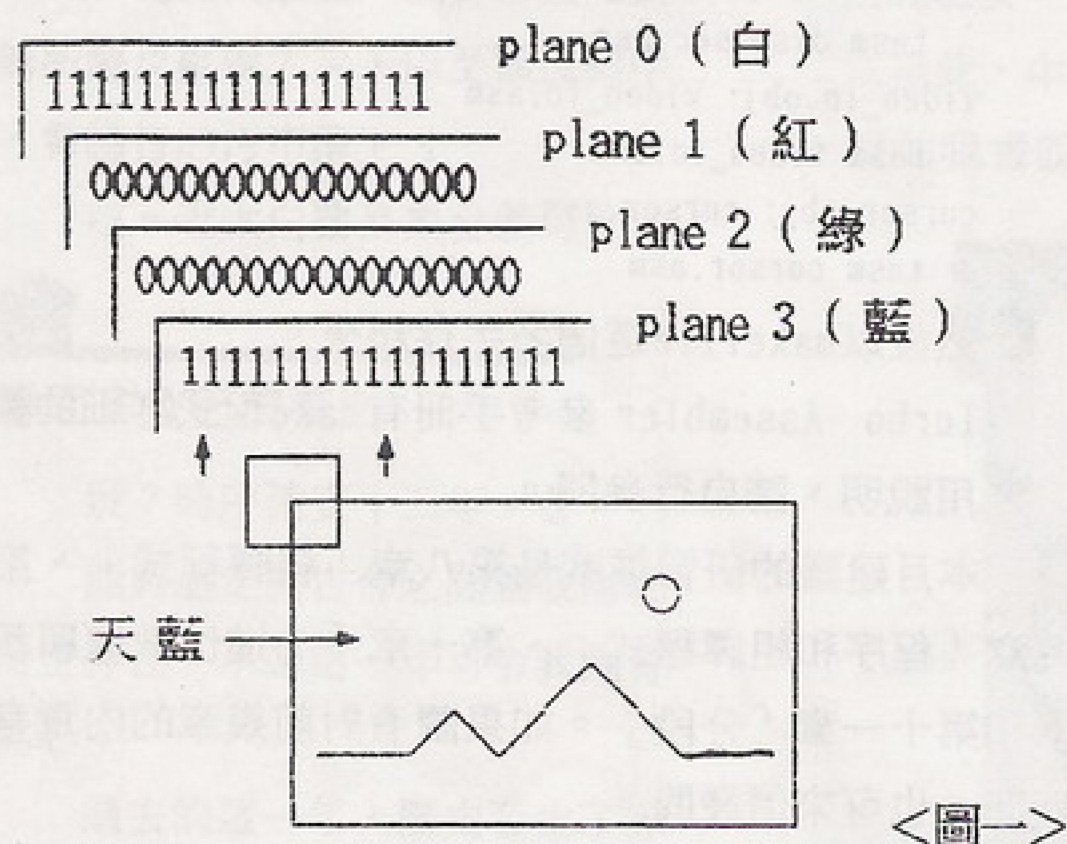


一、是這樣開始的……

不知美女撲克．歐洲版的風采是否曾讓你日夜顛倒、茶飯不思？筆者是個漫畫迷，所以自從與電腦結緣，對電腦的數位圖像的鍾情可說是一見如故的。添裝了 VGA 彩色螢幕之後，更迫不及待地開始收集手邊的圖像資料，將之擷取下來，以便隨時可以「秀」出來。美女撲克．歐洲版中的漫畫美女自然是其中之一；但是令人搥胸的是：擷取圖形的程式（我用的那個）只能擷取第一個繪圖頁，而美女撲克．歐洲版的美女圖像卻偏偏繪在第二頁，筆者的鼻血簡直要逆流上額頭了。衝動之際，立刻將其原始資料檔列出來瞧瞧。從00.EGA至12.EGA十三個檔案，也就是十三張圖，卻各有不同的長度。筆者法眼一亮，霎時有一個意念閃過腦際－「圖像壓縮」。

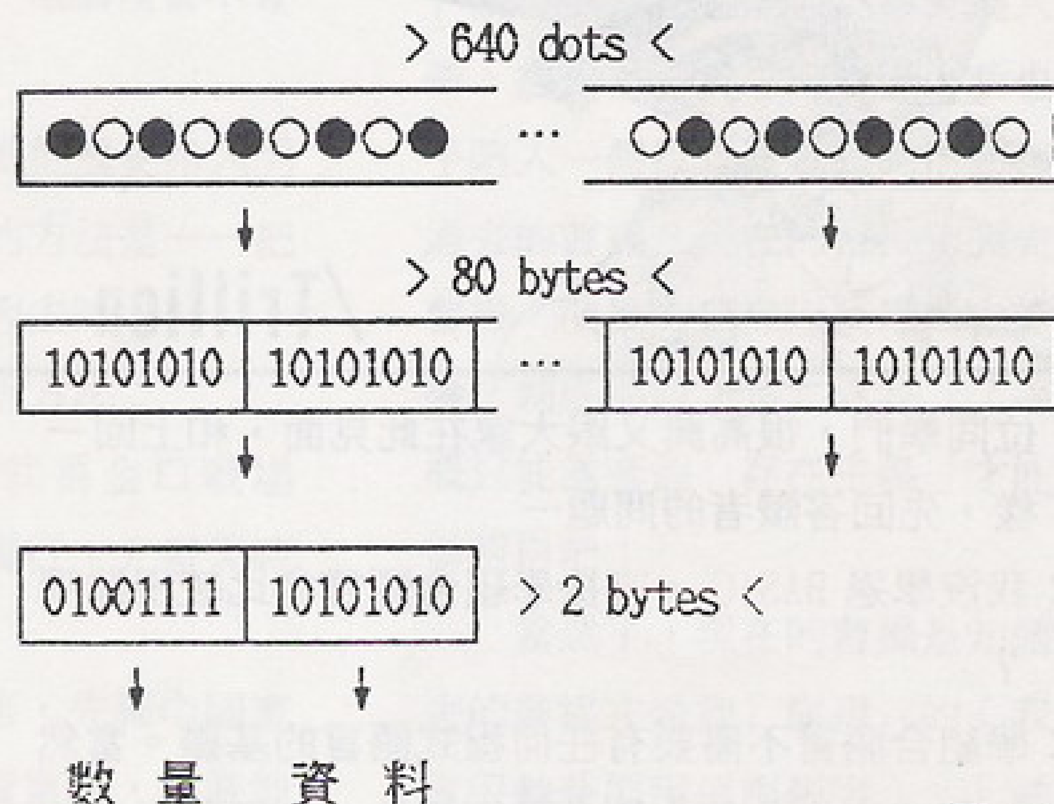
二、關於圖像的壓縮……

在 APPLE II的時代，數位圖像壓縮的技術已是相當成熟了。壓縮的方法就有好幾種，而今天所要談的這種方法（筆者唯一還記得的這種），算是相當普遍且實用的，不然美女撲克．歐洲版的作者就不會用了。特別要抱歉的是我把這方法創造者的姓名給忘了，他實在為我們在圖形的貯存上節省下不少的記憶空間。紀念他的偉大，讓我們從圖一開始吧！



<圖一>

在圖一中，背景若是以藍色為主的天空，在 EGA 四色層平面中的藍色平面上，就會有一連串是 1 的位元，而紅、綠平面上則是一串 0 的位元，至於亮度強化平面上也可能是一串 1，用以使天空的藍色明亮些；若在單色模式下，只有一個繪畫平面，就用一串類似0101010101…有著規律變化的位元，來表現藍色天空的明暗度。 不管是一串 1 或 0，亦或是有規則的 01010101 …，如果我們一次由左至右取八個位元，640 個連續的 1，可以看成80個「11111111」如圖二



<圖二>

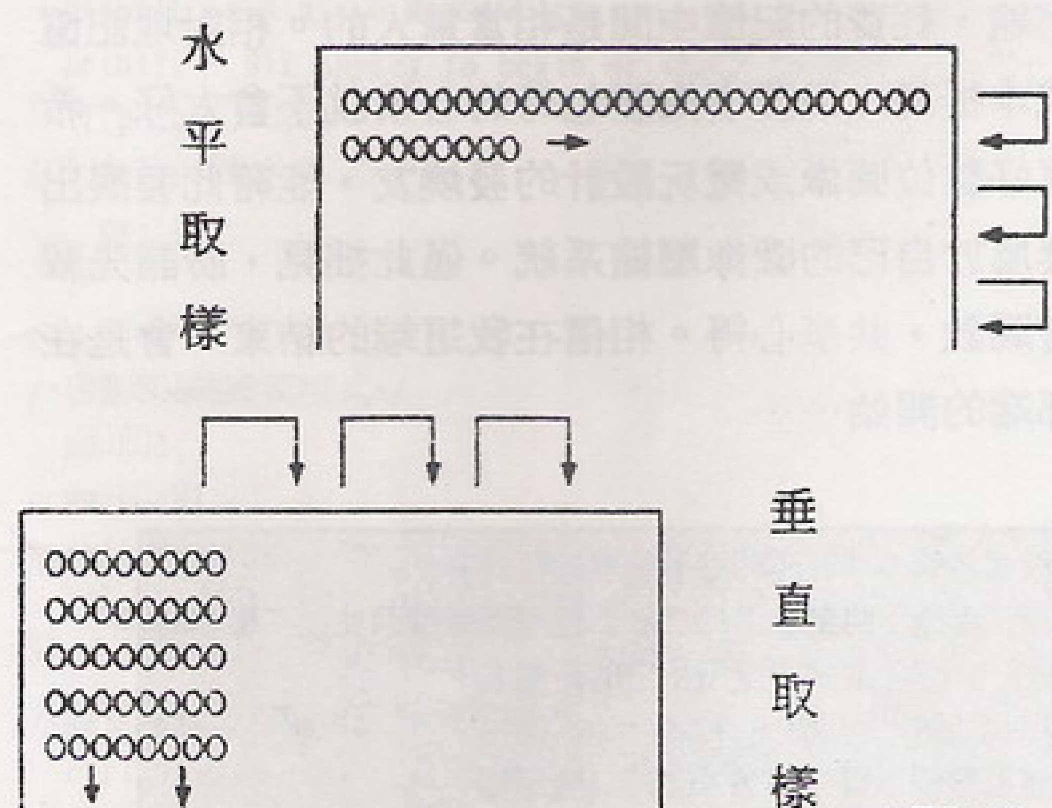
；也就說原先需要80個位元組(byte)的記憶空間，現在只需二個位元組，一個記錄個數(80)，另一個記錄重覆的八位元資料(11111111)。足足省下了78個位元組的空間，這就是所謂的「壓縮」了。

那剩下的沒有重覆的資料怎麼辦？就只好照單全收了，並且在前頭加上一個記錄其個數的位元組。雖然比不壓縮時多出一個位元組的空間，但若圖像重覆的部份達到一個程度，「壓縮」所節省下的空間是足以平衡多出的空間，壓縮的目的仍可達到。事實上大部份的圖像都能滿足這個條件，只要不是很複雜的圖像，節省下的空間仍是相當可觀的。

有一點要特別注意的是，上述的壓縮方法是基於這麼一個條件下：「由左至右，一次取八個位元，一列取完後換下一列」。因為壓縮的目的不只是節省記憶空間，最重要的是圖像要能被完整地還原出來，不然壓縮就沒有意義了。基於這個條件，「壓縮」和「還原」就能互成反運算，圖像資料在轉換貯存方式時便不至於被改變了。

讀者可能會說，可以把條件改成：「先由上而下取，一縱行取完往右換行」。事實上，對單色平面圖像而言，這樣的取法是更為理想的。因為一個橫向的八位元資料，在水平方向掃過只能形成一線，若在垂直方向上則是一個具有八條線寬的條狀面積（參見圖三）；而大多數圖像重覆的部份都是呈塊狀的，所以直觀上「條狀面積」的壓縮效果是比「線狀面積」有

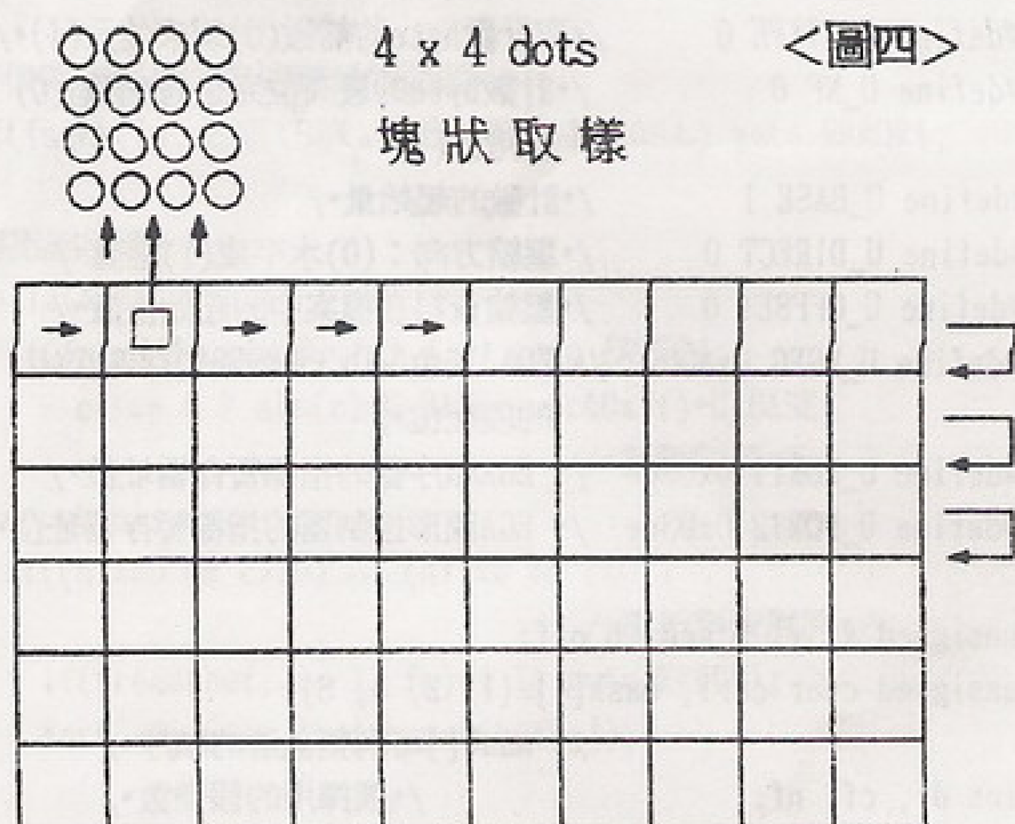
效率的多。會用第一種取法，多半是因為對記憶體址位計算上的方便，圖像由左至右的方向，正是繪圖暫存區記憶體累加的方向。其實址位計算的問題仍是可以用「查表」的方式克服的，這就全靠程式設計者的喜好了。



<圖三>

更進一步（如圖四），我們直接取一個小方塊，而不再是一條八位元的短線。這時候由左至右或由上而下已不重要了，唯一影響壓縮效果的就是方塊的大小。若程式能自動計算方塊在多大時壓縮的效率最高，這樣的壓縮就更富彈性，更趨完美了。當然相對地程式在設計上也會更複雜，計算所花的時間也將更多，這就得視狀況的需要了。這個方法特別是在VGA 256 色的模式下，一個位元組只記錄一種顏色時，更能顯出它的效率。

好！話說到此，讓我們寫個程式玩玩。

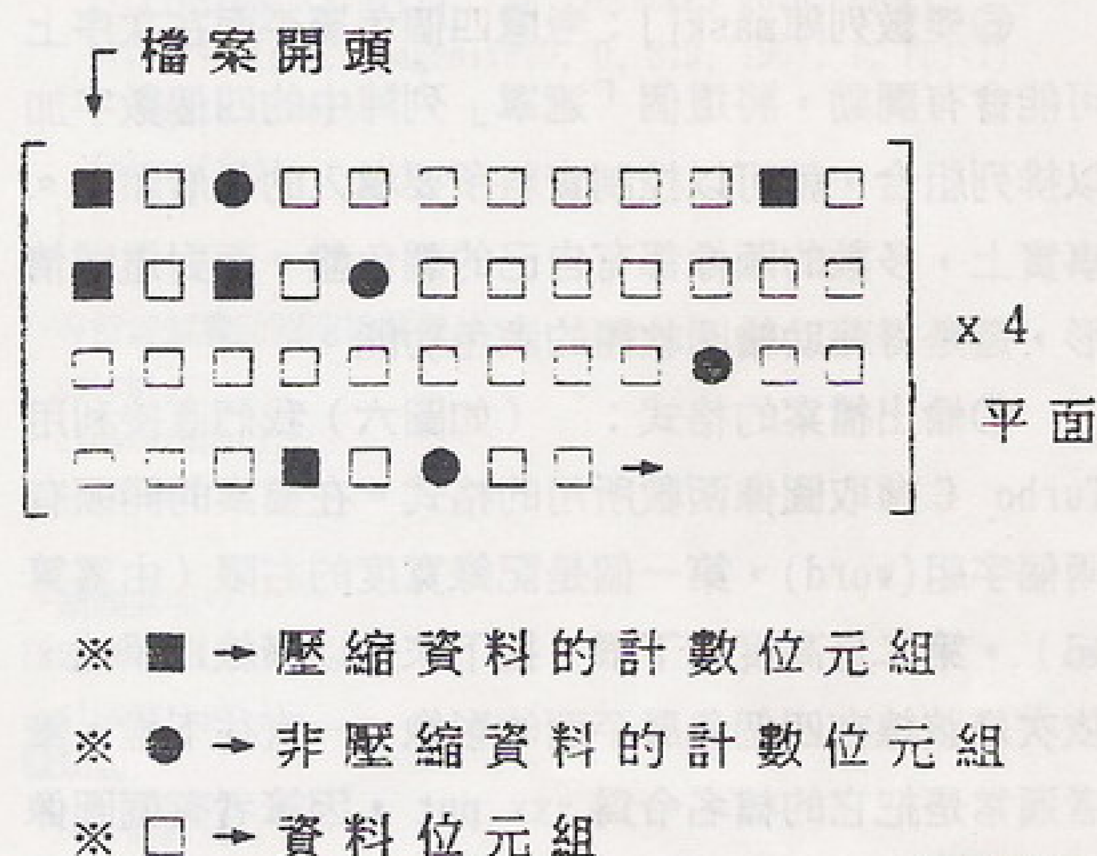


<圖四>

三、一個實驗性的解壓縮程式……

由於程式是實驗性的（破解撲克美女．歐洲版圖形用的），在前頭有一大串巨集（macro）的宣告，其中隱藏著幾個重要的小細節，以下將說明之。至於程式本身的流程很簡單，勞駕讀者費神自行參閱。

先看圖五，被壓縮後的資料大概是這樣的結構，問題就來了：



<圖五>

①U_NF：壓縮和非壓縮的資料前各有一個計數的位元組，要如何辨認呢？通常是利用第七個位元（從 0 算起）來分辨。第七個位元是 0 時表下一個位元組是個壓縮的資料，是 1 時表接下來有一串非壓縮的資料；反之，1 表壓縮，0 表非壓縮。U_NF就是用來指定使用那一種表示法。

② U_CTYPE：計數位元組剩下的七個位元就是計數用的，說明壓縮的資料須複製出幾個，或非壓縮的資料共有多少個。但計數又可能出現兩種方式，一是所謂的補數，就是容許負數的存在，取其絕對值；另一種是直接去掉第七個位元，剩下的值就是了。U_CTYPE 也是容許我們在兩者中有所選擇。

③ U_BASE：七個位元用來計數，可以表示 0～127 中的數目。如果仔細考慮一下，資料重覆的的部份須在兩個位元組以上，才符合壓縮的效率。也就說不管壓縮或非壓縮的資料個數至少是二，所以 0～127 可以擴展成 2～129 的計數範圍。但恰好是兩個位元組時，壓縮起來也占兩個位元組的空間，到底壓是不壓？又組合語言在處理計數迴圈(loop)時，到底遞減至零還是-1？U_BASE提供我們一個可以調整的基本量。

④U_OFFSET：因為資料的可能不是從檔案的開頭起始，所以預置了這個偏移量。

⑤U_PORT1 & U_PORT2：它們是 EGA 的界面輸出

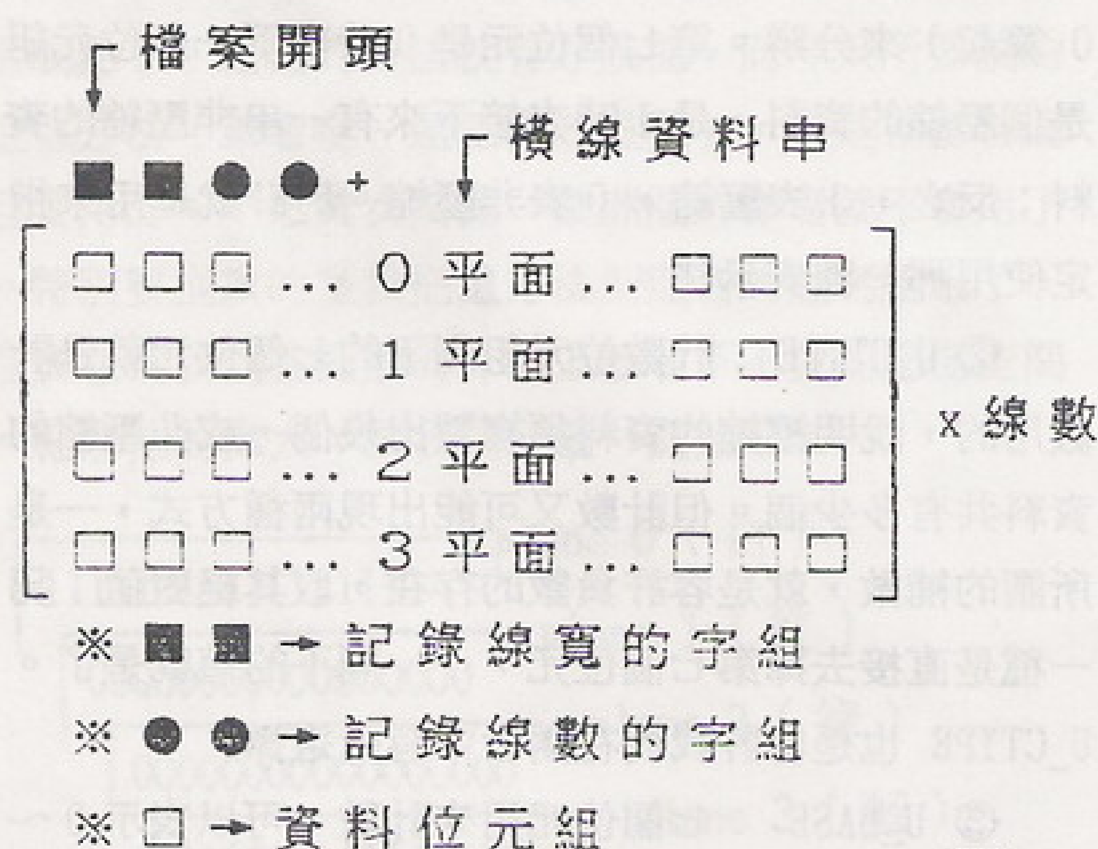


淺談圖像的壓縮

入暫存器址位，詳細的用法請讀者參閱相關的技術手冊。透過它們，主要是爲切換四個繪圖平面，因四個平面是共用一個記憶體暫存區的。

⑥變數列陣mask[]：考慮四個色層平面在次序上可能會有調動，將這個「遮罩」列陣中的四個數字加以排列組合，就可以控制資料所要填入的色層順序。事實上，多數的圖像都有自己的調色盤。面對這種情形，還是得藉助繪圖軟體的調色功能。

⑦輸出檔案的格式：　（如圖六）我們直接利用Turbo C擷取圖像函數所用的格式。在檔案的開頭有兩個字組(word)，第一個是記錄寬度的右限（由零算起），第二是高度的下限。接下來是以橫線爲單位，依次是該線在四個色層平面的影像，一直往下推。筆者通常是把它的檔名令爲 xxx.put ，因筆者有個圖像編輯軟體，可以直接讀取叫.put的檔案。如果讀者實在找不到可用的繪圖軟體，只好自己寫個C的程式了。怎麼去，怎麼來嘛！



<圖六>

程式中巨集所預設的值，是美女撲克．歐洲版（EGA 版）的。程式執行完畢之後會列出預估還原後的資料長度和實際計數長度的差值，如果是成功的還原，差值會是零。最後請注意 U_DRIVER_PATH 是否指向你的Turbo C貯存繪圖driver（即EGAVGA.BGI）的目錄路徑。

※如果你使用的是 EGA 或 VGA ，程式執行會在螢幕上看到圖像，此時請按任何鍵結束本程式作業；如果使用單色螢幕，則不會有圖像出現，也請按任何鍵結束本程式作業。

四、怎麼結束……

ORIGIN出品的銀河飛將具有精緻的VGA 256 色動畫，配合人工智慧的星戰模擬和劇情發展，眞是魅力十足，令人無法抗拒。這麼龐大的圖形資料，若不藉著壓縮，耗費的記憶空間是相當驚人的。相對地記憶的成本提高，消費者掏腰包時的心情就不會太好。希望喜好數位圖像或電玩設計的發燒友，能藉此發展出一套屬於自己的圖像壓縮系統。僅此拙見，盼諸先輩不吝賜教，共享心得。相信在我這端的結束，會是在您那端的開始……

```
/*
程式名稱：「簡易的圖形解壓縮程式」
程式用途：將壓縮過的EGA/四色層圖像還原並以不壓縮的
          型式存回所指定的新檔名。
程式語言：Turbo C V2.0
適用機型：AT 286 & EGA/VGA顯示器
執行格式：unpacki 〈壓縮檔案名〉〈欲還原的新檔案名〉
作    者：裕 兒
*/
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <graphics.h>

#define U_MESSAGE "* Unpacking compressed "\
                  "EGA 16 colors image file !"
#define U_DRIVER_PATH "\\TC"    /*貯存Turbo C繪圖driver
                                  (即EGAVGA.BGI)的路徑*/

#define U_X 40           /*圖像在水平方向的byte數(點數/8)*/
#define U_Y 200          /*圖像在垂直方向的橫線數*/
#define U_LAYER 4        /*色層數(點像平面數) */
#define U_CTYPE 0        /*取計數byte的補數(0)或末位元(1)*/
#define U_NF 0           /*計數byte的最高位元是1表壓縮(0)
                           或拷貝(1) */
#define U_BASE 1         /*計數的起始量*/
#define U_DIRECT 0       /*壓縮方向：(0)水平或(1)垂直*/
#define U_OFFSET 0       /*壓縮資料在檔案中的起始位置*/
#define U_MSEG 0xA000  /* EGA 16色640x350繪圖暫存區起始
                          的段址位*/
#define U_PORT1 0x03c4  /* EGA順序器的指標暫存器址位*/
#define U_PORT2 0x03ce  /* EGA圖形控制器的指標暫存器址位*/

unsigned x, y, b_seg, b_off;
unsigned char ctrl, mask[4]={1, 2, 4, 8};
                          /* mask[]可調整色層的順序*/
int df, cf, nf;                  /*選擇用的假變數*/

main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{ long total, count;
  char c, s[80], buf[256];  /* buf[]是案檔資料讀取級衝區*/
```

```
 int i, j, gd, gm;
 char *ptr;
 FILE *fp;

/*開啓原始壓縮案*/
 if(argc==1 || (fp=fopen(argv[1], "rb"))==NULL)
   goto ERROR0;
 printf("\n%s\n", U_MESSAGE);
 printf("* Hit anykey to begin or <ESC> to quit ... ");
 if(getch()==27)
 { fclose(fp);
   exit(0);
 }

/*啓動EGA的繪圖模式*/
 gd=EGA;
 gm=EGAHI;
 initgraph(&gd, &gm, U_DRIVER_PATH);
 if(graphresult()!=0) goto ERROR1;

/*設定繪圖暫存區可直接讀寫*/
 ctrl=0;
 outportb(U_PORT2, 5);
                 /*選擇資料直接寫入繪圖平面的模式*/
 outportb(U_PORT2+1, inportb(U_PORT2+1) & 0xfc);
 outportb(U_PORT1, 2);              /*開啓第0層繪圖平面*/
 outportb(U_PORT1+1, mask[ctrl]);

/*給定變數的初值*/
 x=0;                       /*水平坐標歸零*/
 y=0;                       /*垂直坐標歸零*/
 total=(long)U_X*U_Y*U_LAYER; /*應被還原出的總byte數*/
 count=0;                   /*長度計數器*/
 b_seg=U_MSEG;              /*繪圖暫存器址位段指標*/
 b_off=0;                   /*繪圖暫存器址位偏量指標*/
 cf=U_CTYPE;
 df=U_DIRECT;
 nf=U_NF;

/*將檔案指標指向壓縮資料的開頭*/
 if(fseek(fp, U_OFFSET, SEEK_SET) != NULL) goto ERROR1;

/*解壓縮迴圈*/
 while(total>count)
 { if(fread(&c, 1, 1, fp) < 1) goto ERROR1;
   i = cf == 0 ? abs(c)+U_BASE : (c&0x7f)+U_BASE;
                            /*計數取值*/
   count+=i;
   if((nf==0 && c>=0) || (nf!=0 && c<0))
                            /*壓縮料資展開*/
   { if(fread(buf, i, 1, fp) < 1) goto ERROR1;
     for(j=0; j<i; j++) b_put(buf[j]);
   }
   else
   { if(fread(&c, 1, 1, fp) < 1) goto ERROR1;
                            /*非壓縮資料直接讀入*/
     for(j=0; j<i; j++) b_put(c);
   }
 }
 fclose(fp);

/*若欲將圖形以非壓縮型態的檔名存在則開始寫入*/
 if(argc>2)
 { if((ptr=(char *)malloc(imagesize(0, 0, 319, 199)))
      ==NULL) goto ERROR1;
   getimage(0, 0, 319, 199, ptr);
   if((fp=fopen(argv[2], "wb"))==NULL) goto ERROR1;
   if(fwrite(ptr, imagesize(0, 0, 319, 199), 1, fp)<1)
     goto ERROR1;
   fclose(fp);
 }

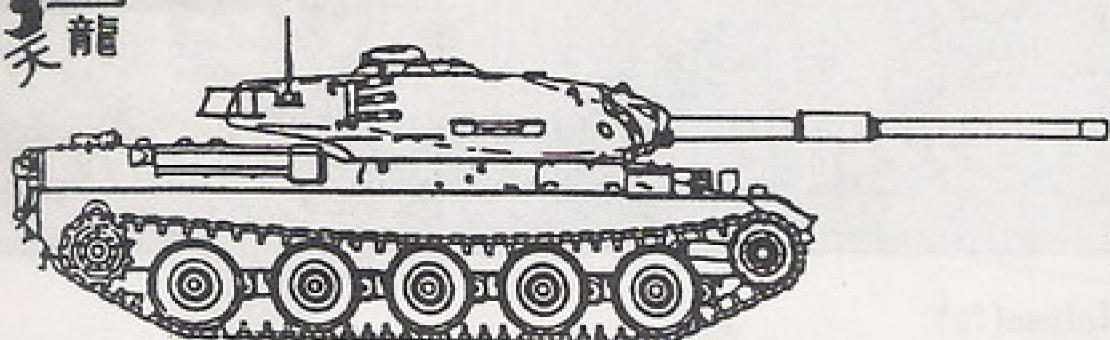
/*等待鍵盤觸動關閉繪圖螢幕*/
 getch();
 closegraph();
 goto END;

/*錯誤處理*/
ERROR1:
 closegraph();
ERROR0:
 fcloseall();
 printf("\n* Data Error !!!%c", 7);
END:

/*列印計數結果*/
 ltoa(total-count, s, 10);
 printf("\n=> Toatl - Count = %s\n", s);
}

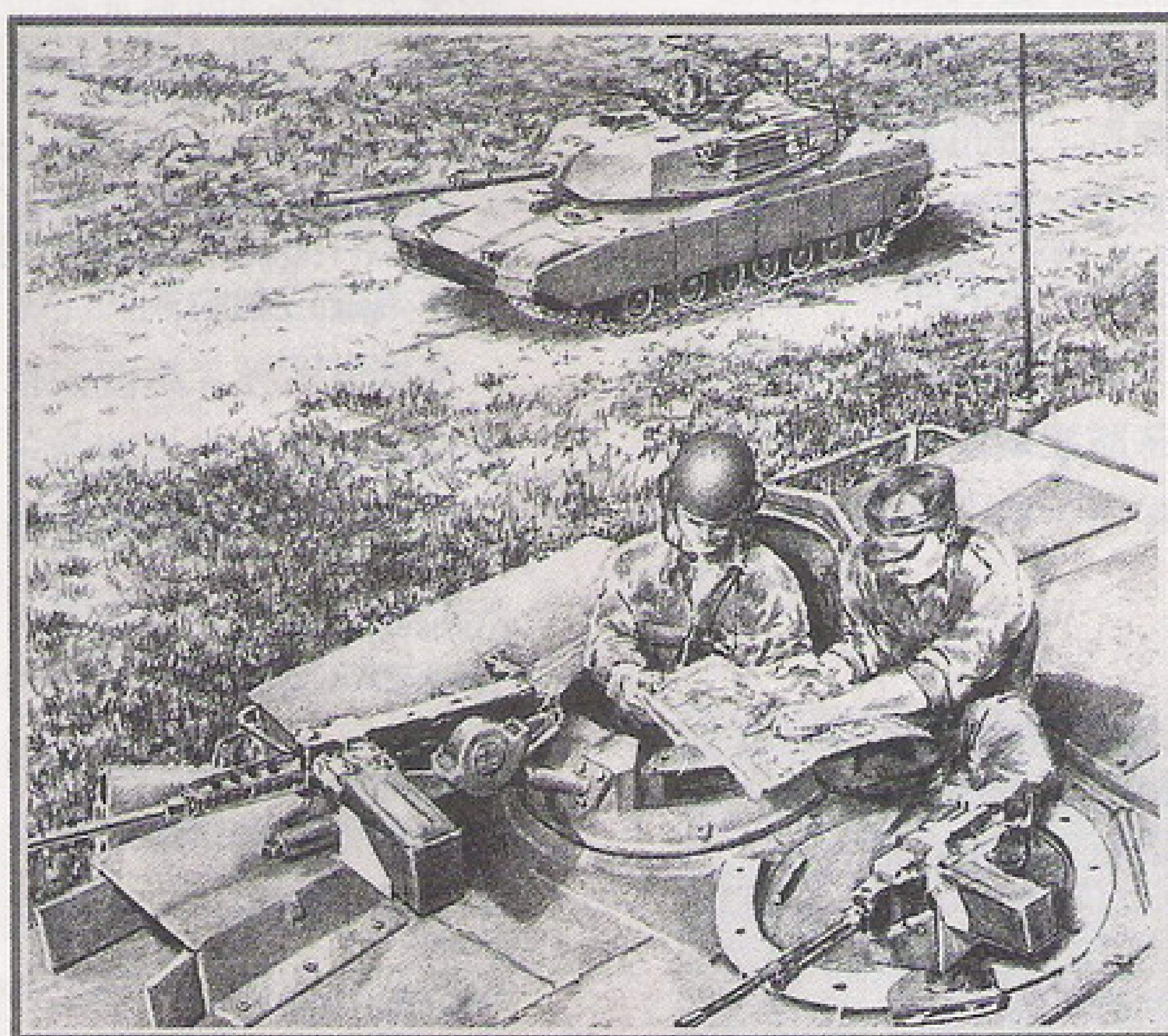
/*依序將傳入的byte寫入繪圖暫存區的函數*/
b_put(char c)
{ int i, j;

  b_off=80*y+x;                  /*址位計算*/
  if(df == 0)                    /*由左而右，由上而下計數*/
  { pokeb(b_seg, b_off, c);
    if(++x>=U_X)
    { x=0;
      if(++y>=U_Y)
      { y=0;
        outportb(U_PORT1, 2);    /*開啓下一層繪圖平面*/
        outportb(U_PORT1+1, mask[++ctrl]);
      }
    }
  }
  else                           /*由上而下，由左而右計數*/
  { pokeb(b_seg, b_off, c);
    if(++y>=U_Y)
    { y=0;
      if(++x>=U_X)
      { x=0;
        outportb(U_PORT1, 2);    /*開啓下一層繪圖平面*/
        outportb(U_PORT1+1, mask[++ctrl]);
      }
    }
  }
}
```



裝甲雄獅

SOFT-WORLD　THE BEST OF COMPUTER GAME



立正！敬禮！禮畢！稍息！觀迎各位戰士來到本M1A1坦克排，我是奇理曼上校。我對各位只有三點要求：小心！小心！再小心！好啦！雖然各位已經從手册上了解了M1A1的設施，或者已經通過了駕駛訓練課程。但是，因為M1A1實在是無比的昂貴（在此只要290元），為了必免浪費國家的公帑，本人在此將再把M1A1的設施，介紹一遍。

M1A1 坦克，其評價雖然比不上豹Ⅱ（Leopard 2），但是不可否認的，它還是世界上第一流的坦克。其規格大致如表一所示。

接著，我再進一步解說其設施的應用技巧：

①裝甲：由於整個正面為查布漢複合裝甲（炮塔：380㎜；車身：410㎜），所以在遭遇攻擊時，儘可能把車身正面擺向敵炮彈飛來處，如此受損的機率將大大減小。

②彈藥：分為動能穿甲彈（SABOT，平直射程1500公尺）和高爆穿甲彈（HEAT，平直射程800公尺）。一般說來，由於SABOT的射程較遠（最高可達4000公尺，而地圖比例為8000m × 8000m），命中率也較高，並且不論是何種敵軍（從T—80到GAZ—469），全部no problem！絕對可以摧毀。

③機槍：大多是做為對付快速移動的物體或者沒有彈藥時才會使用到。而且只要瞄得夠準，包括BRDM—3在內的各種輕裝甲車，只要「愛的一發」就可以幹掉了。

④駕駛技巧：很簡單，把車子正對著敵軍快速的開過去，看到炮彈時立刻改變車速，或者左右搖擺一下，就可以閃過了。

⑤開火：先利用電腦的雷射測距儀（按下F鍵即可），等它將距離計算出來後，再將炮管仰角壓低1度即可。如果測距儀壞了，那就看看手册吧！

⑥其他：因為電腦所操作的炮手，看見敵軍反應的速度，約要5秒（此時敵人早就把你炸一個洞了），所以建議各位，在深入敵穴時，最好由自己來操作M1A1，以免冤死。

表一

重　　量	571.1噸
引　　擎	1500HP燃氣渦輪引擎
推力重量比	26hp ／ ton
主　　炮	120㎜滑膛炮
彈　　藥	40發翼穩脫殼穿甲彈
測 距 儀	雷射測距儀
裝　　甲	查布漢裝甲，平直鋼甲
操作人員	4名
路　　速	67㎞／hr
接地壓力	1 kg ／㎠
裝塡方式	人力
輔助武器	7.62㎜同軸機槍，M2HB50重機槍。
夜視系統	綜合熱影像顯示系統

其次，我們來談談各種支援的優劣處：

1.M901反坦克車，M3偵察車

此二者都配有拖式飛彈，而且都有相同的測距儀和夜視系統。但是因為M3主為偵察用，裝甲較厚，武力也較強，所以我建議各位使用M3A1較好。而支援此兩者時，敵方也會有較多的BMP-2，BRMP-3以及擁有反坦克火箭的步兵。

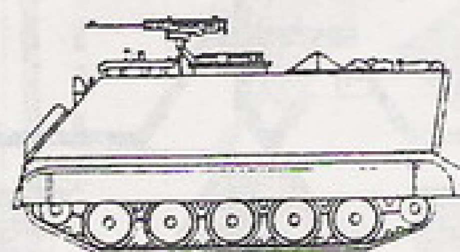
2.M2，M113

這二種車輛，都為運輸步兵用，但由於M2主為協同M1A1作戰用，所以又加裝了拖式飛彈發射器和較厚的裝甲。而M2

百戰百勝篇

／奇理曼

和M3比起來，雖然M2的火力較強（加上步兵一次可發射3～4枚反坦克飛彈），但因為支援M2時，可能會遭遇炮擊（步兵無用）和SU-25的攻擊，以及M3的裝甲較厚，所以本人在此兩者間，較喜愛支援M3。



3.炮兵

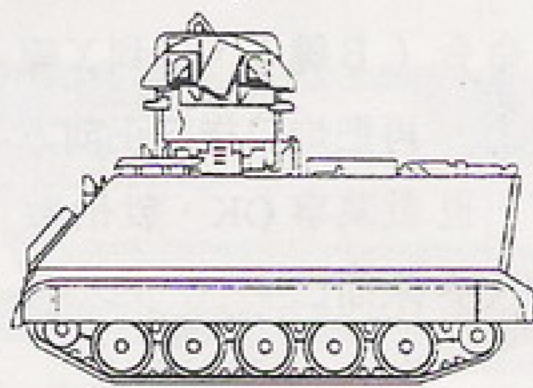
火力強弱依序為：MRLS，155㎜，4.2吋。精確度為：155㎜，MRLS，4.2吋。雖然它對於移動目標和主力坦克沒有用處，但是如果大量支援時，你的敵人將是些裝甲裝較薄的車輛，而能輕鬆的打勝戰。

4.空中支援（OH-58，A-10A，AH-64）

OH-58由於武裝薄弱，所以最好配合AH-64和在制高點上的步兵出動。而A-10A，雖然被人說得好像神一樣，但是每一次支援，絕對不會超過1分鐘的。而AH-64A是美國空軍的希望，它唯一的勁敵，大概只有Mi-24了，但不知為何，Mi-24出現的機率實在太小了（約1／500）。此外，AH-64A上掛著精良的AGM-114A地獄火反坦克飛彈，命中率約雖為1/ 3，可是俄共的AA防空飛彈想打中AH-64A的機率實在太小了。故如果有AH-64A的支援，不要猶豫，選它吧！至於A-10，如果能先想辦法牽制住敵人的步兵單位，它還是蠻有用的。

5.M60A3主力坦克，M163防空炮車

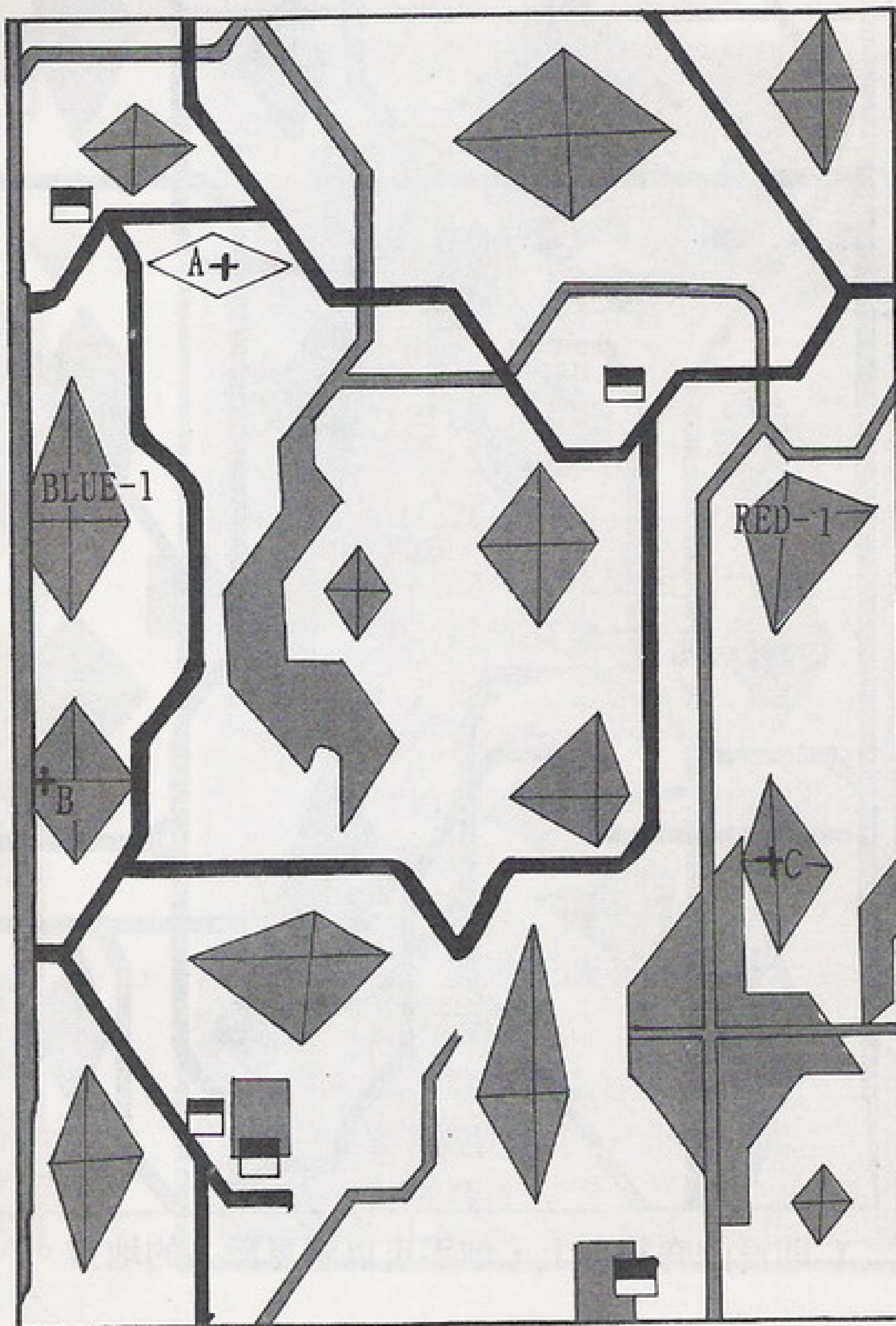
我實在也不知道總部配給這二種老舊、無用、裝甲又薄如蟬翼的裝甲車幹什麽！反正呢，如果各位不幸選擇它們作為攻堅的伙伴，那也只有自求多福了。



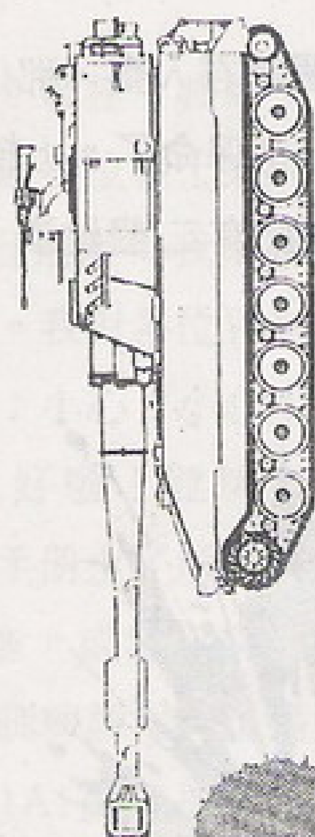
現在，我們來談在戰鬥中最重要的因素一地形。你一定會說：「地形有什麽好說的，反正就是選一個多山的地形，再把坦克開到Red-2附近的山後面稜線上，不就一切OK了。」笨蛋！如果這時候敵軍也來個Assault（突擊。有關如何查出敵軍是否會採攻擊式，請你自己研讀INTELLIGENCE SUMMARY。因為本人對英文也是一知半解而已）或是將部隊分散佈置，來個請君入甕，那你就別想保命了。上校我在此有二個建議：



圖A

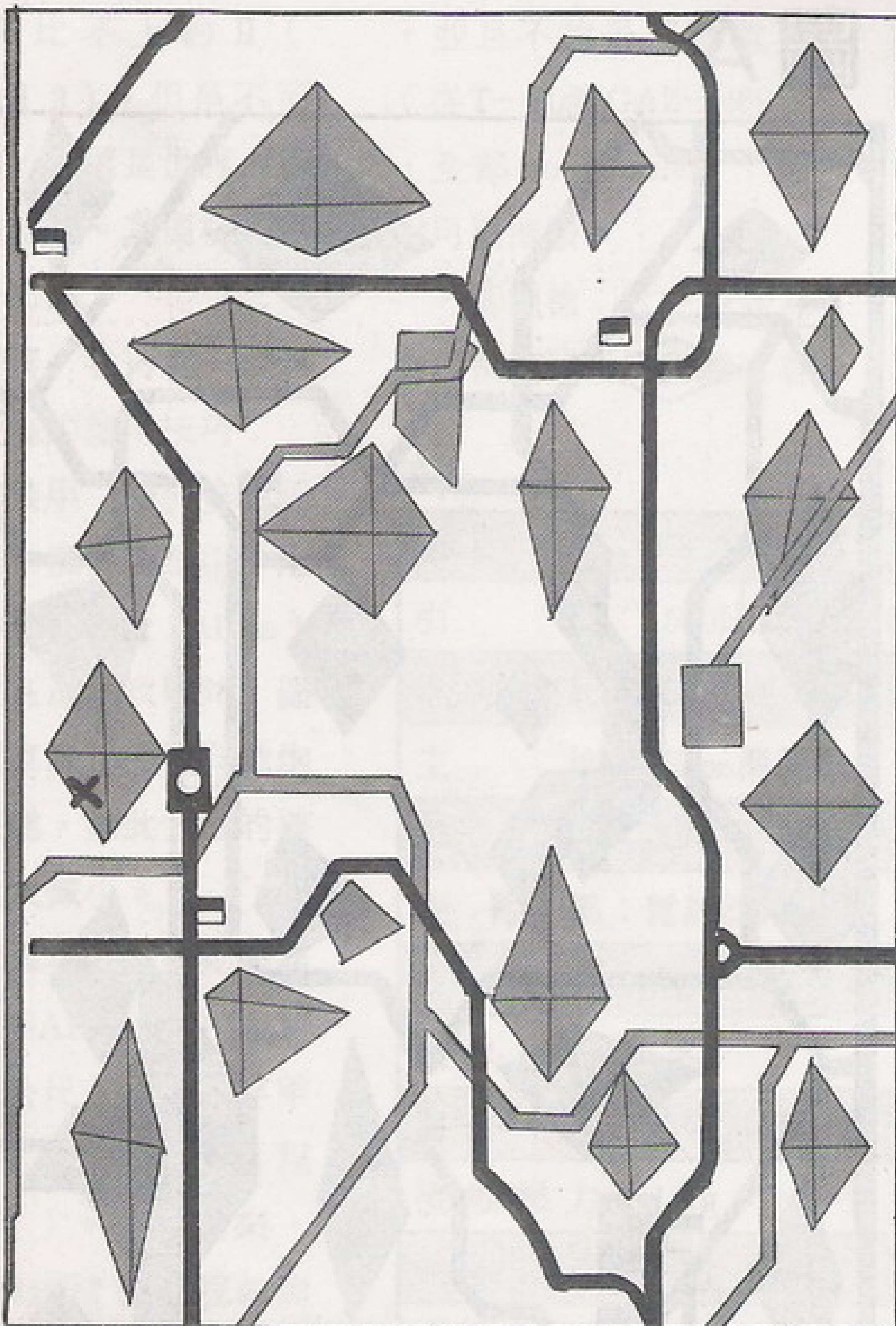


M1 TANK PLATOON



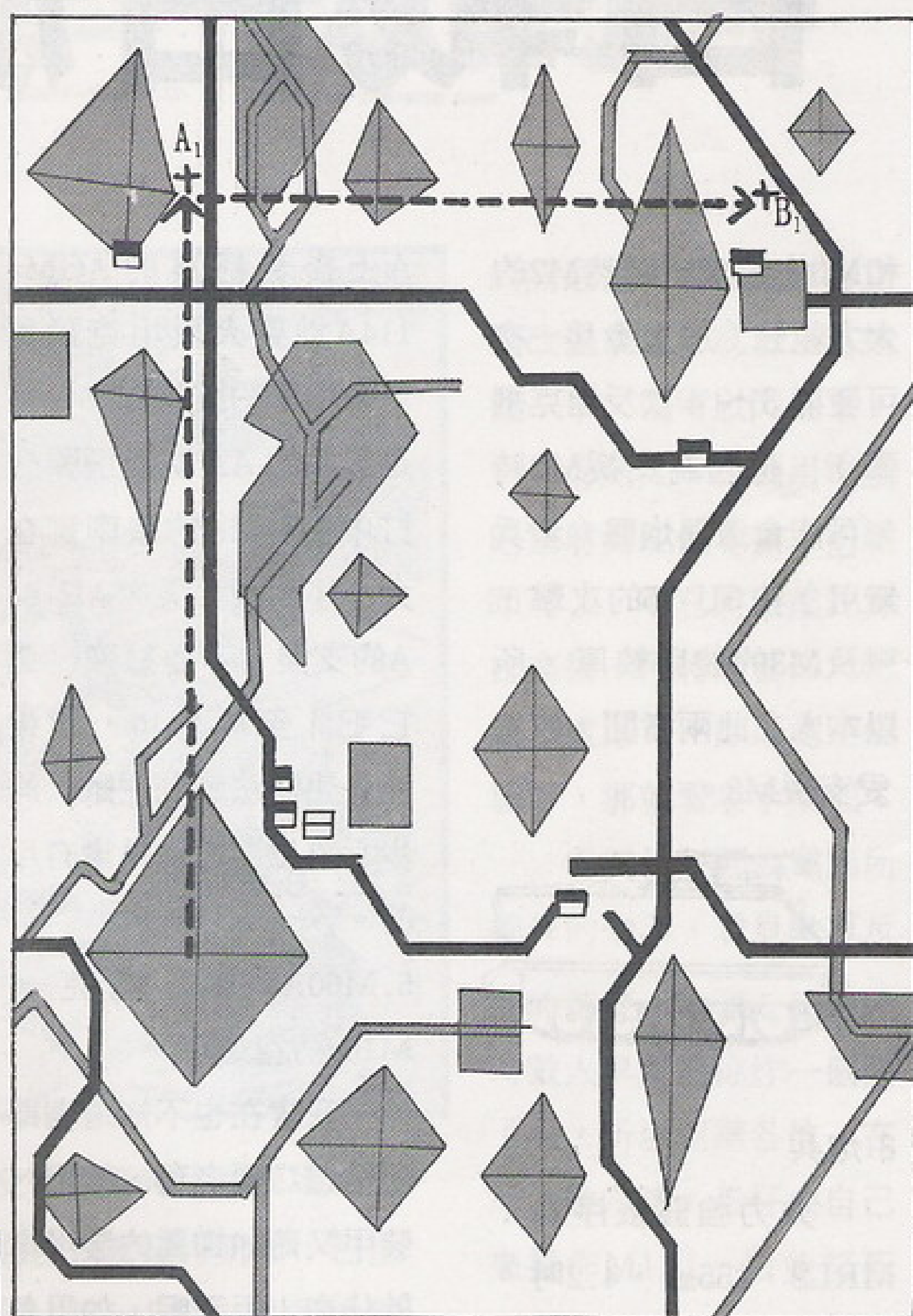
1.在敵採突擊戰時，最好之地形如圖A，其次如圖B。如圖A之地形，可能單獨作戰（僅有M1A1排），或者加點別的任何一些都可以。但是為了保險起見，最好還是有AH-64A或有拖式飛彈的車輛。如果只有4輛M1A1，可以將兩輛放在BLUE1上，另外一輛則停放在A山上，最後一輛則停在B處。來個甕中捉鱉，等敵方衝過來時，大抵都會被位於A處及BLUE-1上的坦克給kill。而在B處之坦克主為防止敵軍有從C處來的。而如圖B之式，更是絕妙無比。只要把M1A1排，使用後退命令（B鍵），退到X線上，再把炮口指向正前方，也就萬事OK，就怕敵人不來而已。

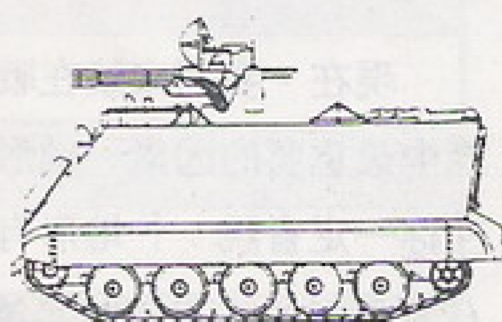
圖B



X即為山脊稜角上，炮手可以看見敵人的地方。

圖C



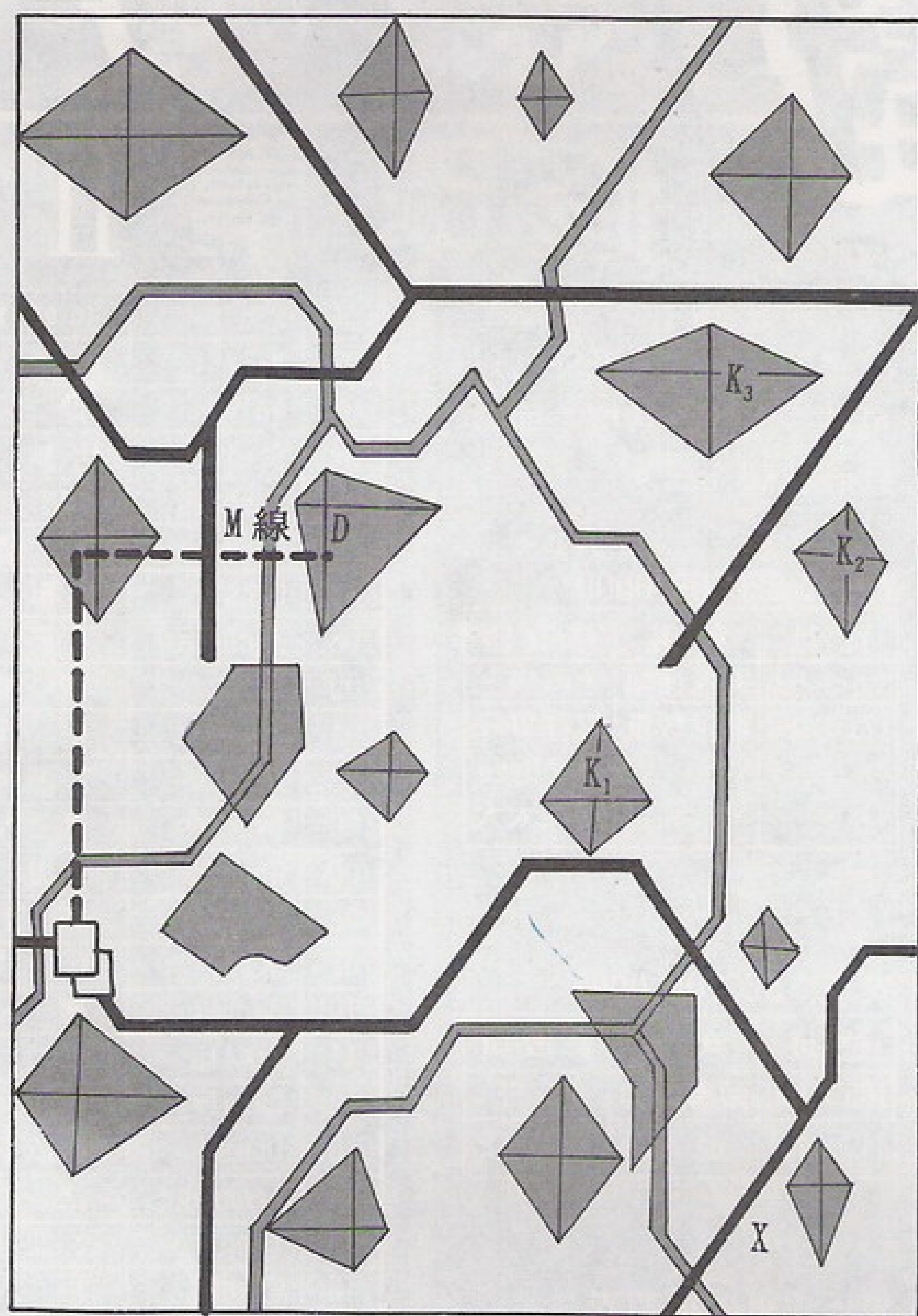


2.若敵軍採取防衛戰，則大概各種地形皆可，不過友軍支援單位要多一點才好。以下介紹二種特殊地形，即使只有M1A1排，也可以拼掉敵人，而且傷亡不會太大。

第一種圖如圖C，此類地形，敵人大都會在自己的窩裡，等著你直衝進去送死。所以，我們必須先把坦克排移到（MOVE to）A1處，然後移到B1處，接著轉動車身和炮口，對準Red-1慢速前進，一直到咱們的「電腦炮手」開火，馬上把車子停下來（除非你的坦克很勇）。由於咱們的炮手，喜歡在3300公尺處開火，而敵人的炮手（或步兵），喜歡在3000公尺處開火。所以呢，敵人只有挨打的份了。

第二種則如圖D所示

圖 D



D 點可以稍微高一些。

，此時的戰法，大致上也和上述相同，先將坦克排到X處，再慢速開動即可，不過由於這種地形，敵軍會分散於Red-2及K1、K2、K3任二處（以K2、K3可能性最大。也有可能三處都有）所以最好把排中車長最好的一輛（次之亦可，經由M線，抵達D處，偵察一下狐狸躲在那一方，無聊又不想吃「旺旺」時，也可以試著把Red-2或K3上的狐狸打下來。

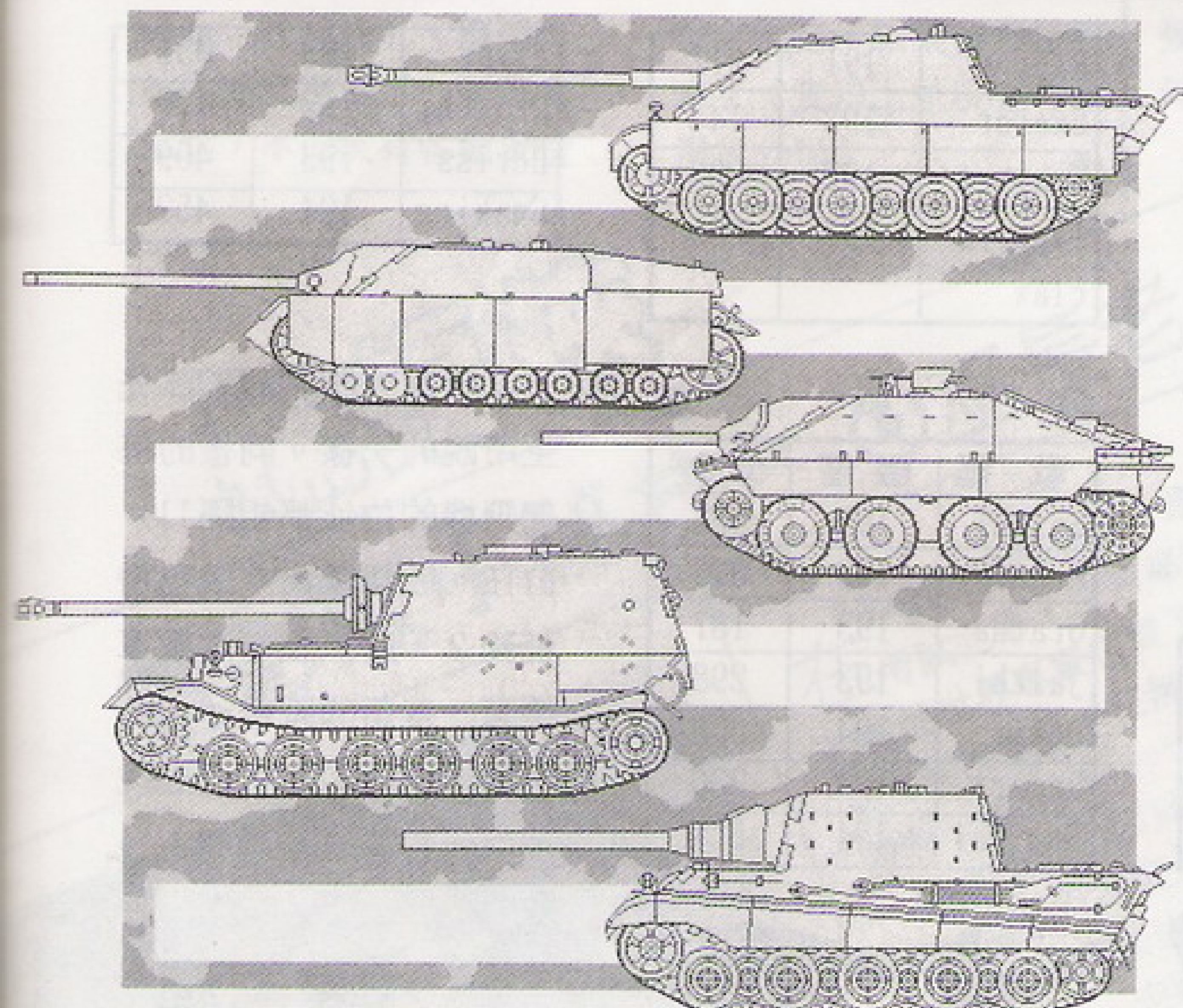
最後，本人在把一些由於上級不清楚的指示，所造成之怪處說出來：

1.當你下達隊伍成V字行走等指令時，分散各地的坦克，立即會向指揮車聚集。

2.如果你發瘋了，能在一天之內連打10場以上，則電腦也會被你感染，送你 3 ～ 5 場的戰績和分數。

3.M2和M901A2車隊，經常會不聽指揮官移動（小距離）的命令，而急得你直跳腳。

All Right!! 上校我該說的都說完了，不該洩漏的也說了。最後，祝各位能得百揚戰績，以獲皇上隆恩，早日退出沙場，執教於軍事學校。



城市獵人

攻略補述／邱建銘

在八月四日12：00，當Jake打電話給 Blade後，就趕緊乘地下鐵至City Hall，被你所炸的工廠那邊。等到19：00時，便可見到獨眼龍挾持Jake來這邊，這時你就必須救Jake了。

其實工廠不必太早炸掉，否則八月一～三日會很無聊。工廠在八月三日會再開一次門，此時就要把握機會…



御封戰將 修改篇 II

／陳啓榮

在軟體世界雜誌第26期中，有一篇御封戰將的修改篇，但是少了領導能力、金錢以及軍隊的修改方法，老是覺得不太方便，所以找出其修改法，方法如下：

首先進入遊戲，選擇一個職業，隨便簽一個名字（例如MAGIC），將進度儲存起來，跳出遊戲後，使用PC-TOOLS修改MAGIC.DAT 檔，請依表修改。

P.S

以上的數值可別修改成極限，否則日後能力增加時恐怕會跳回零。另外像龍等須要高領導能力的軍隊，最好別改太高，以免叛變失去控制，反而成爲最棘手的敵人。

還有在用PC-TOOLS修改完後，最好先RESET,以免某些主機會當機，而導致破壞KB.EXE。

表一：SECTOR 0000

位址	意義	修改值
65～69	軍隊種類	參照表三
171～180	軍隊數量	每種軍隊佔2Byte別改太大

表二：SECTOR 0007

位址	意義	修改值
165、166	領導能力	FF FE
449～451	金錢	FF FF FE

表三：軍隊種類表

數值	軍隊種類	
00	Peasants	農夫
01	Sprites	小妖精
02	Militia	義勇軍
03	Wolves	野狼
04	Skeletons	骷髏兵
05	Zombies	殭屍
06	Gnomes	地精
07	Orcs	半獸人
08	Archers	弓箭手
09	Elves	精靈
0A	Pikeman	槍兵
0B	Nomads	流浪者
0C	Dwarves	矮人
0D	Ghosts	鬼
0E	Kinghts	騎士
0F	Ogres	食人妖
10	Barbarian	蠻人
11	Trolls	洞穴巨人
12	Caralry	騎兵
13	Druids	德魯依巫師
14	Archmages	法師
15	Vampires	吸血鬼
16	Giants	巨人
17	Demons	惡靈
18	Dragons	龍

銀河飛將資料片—秘密任務II 修改篇

／袁志輝

各位銀河飛將們大家好。當我知道軟體世界出了秘密任務2的時候，我馬上興高采烈的去買了回來。我開始玩了之後，我才發覺這次的任務眞的是比前兩個難多了，於是就想把我方飛機的防護盾改成天下無敵的地步。因爲拜讀了ANWORK先生在第27期的雜誌上所刊的戰艦修改篇，所以就想照他的方法來修改。但是當我動手修改時， 我才發覺在SM2.EXE 這個檔案裡，每架戰艦的資料存放的磁區和位址都和WC.EXE的不一樣。 經過我和我兄弟WILSON的努力之下，終於找出來了。位址如下：

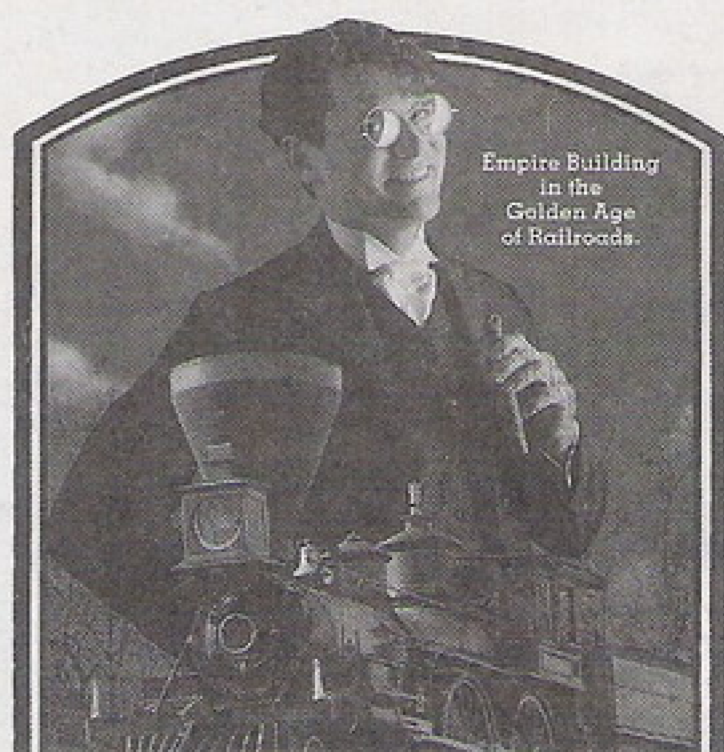
自己人

戰艦	磁區	位址
Hornet	190	391
Rapier	190	502
Scimitar	191	101
Raptor	191	212
Exeter	192	144
Drayman	192	033
Tiger's claw	191	255

敵戰艦

戰艦	磁區	位址
Salthi	192	366
Krant	193	076
Gratha	193	187
Jalthi	193	298
Dokir	194	008
Ralari	194	230
Fralthi	194	341
Sivar	195	051
Dralthi	192	477
Hhriss	193	409
Snakier	194	452

修改方法和ANWORK先生所說的一樣。同樣的每架飛機的位址都相隔111 BYTE。因爲我尙完成秘密任務2，所以說不定敵軍還有一些新的戰艦。如有的話，就勞煩您自己去找了。祝各位早日過關！



鐵路大亨 神祕車站

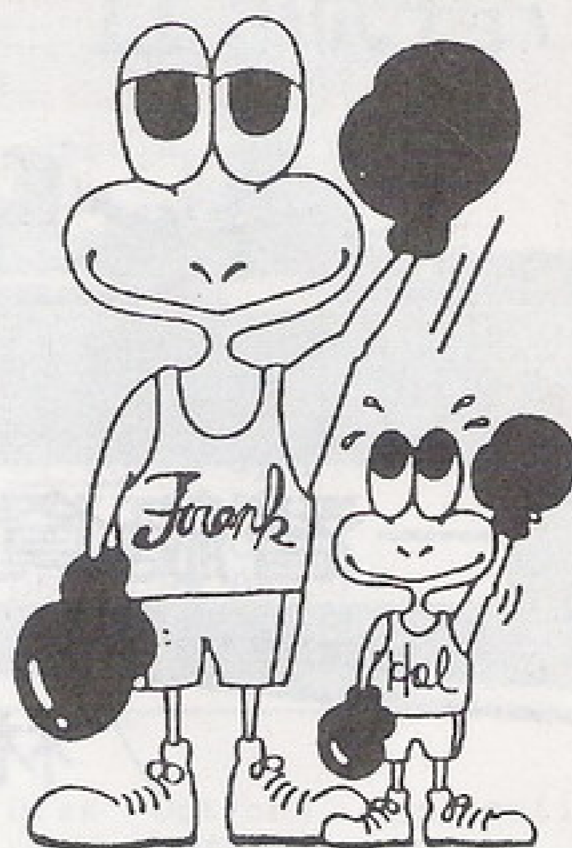
◎吳致松

本人是鐵路大亨的愛好者，看到前兩期有許多高手貢獻出自己的感想，所以我在此提供一個能不靠PC-TOOLS就能簡單賺到大錢的方法。

首先，在你建好鐵路之後，先不要建造車站，而在你要建車站的旁邊一格，先建一座信號站，接下來才建車站。

當你建造火車時，就會發現製造廠竟然跑到那個小信號站裡面，此時按F3鍵一看（要選擇顯示畫面選單中的貨運報告Shipping Report），兩個車站中間又出現了一個無名車站，不但擁有各種貨物，而且被運走之後，只要按C鍵就可恢復。你只要將每種車廂均掛上一節，保証你每趟可賺30萬以上。

不過，此項威力不只如此，在遊戲中還會發生許多 SHORT 的事。例如要爲打破記錄的火車命名，一看它的速度竟然到了每小時 14185 英里（此車掛了13節車廂），比磁浮列車還快。當我連接一個新車站後，竟然出現了我的 T&Z 和 G&? 公司打起稅率戰爭，而那一家公司根本沒有鐵路，結果當然是我贏了（實際上並沒有 G&? 這家公司）。



最後拳王爭霸戰 金牌拳王

/陳信宏

拳擊是非常刺激的運動，而就在金牌拳王這塊遊戲磁片中表現無疑。在得知陰招可以趁著裁判們交談時出手，而不至於被發現且能利用這個機會將對方一舉擊倒，這對我們是非常有利的。

但是，到了最後，對手一個比一個强，當你使用陰招時常會被擋下，而且使用陰招的速度太慢，使得敵方有機可趁，將你擊倒。如果你能順利玩到最後一關，而且面對的是强悍無比的拳王，你將如何去比賽呢？

不妨聽聽我的意見。

曾經玩到最後一關的朋友都了解，拳王的拳速非常快速，是不能硬拼而要懂得智取。

一開始，拳王接近你，開始向你揮拳時，你就不斷的按←→，不過你要注意自己的力量，當不夠時就停止，讓拳王打一二下再繼續，等到拳王的力量用完時，再上前用下勾拳攻擊（其它拳法無效），如此，你就能順利當上拳王。

※當每位敵手握著拳頭時，你就應往反方向閃開，否則後果不堪設想。

蝙蝠俠 電影版小祕技

◎巫長老

在一個炙熱的下午，逢考試完畢，便到鄰近的軟體世界專賣店買了一片蝙蝠俠來玩，在無意間發現一個方法。

如果您是因爲嫌自己的電腦執行速度太慢的話，這時只要按住I鍵，您就會發現，走路時速度增快許多，相信這對急性子的人可眞是一大福音，最後祝各位玩的愉快！

神劍封魔 攻略更正

/God

在軟體世界第26期的神劍封魔攻略，在第 5 頁中說，以光榮之冠換取騎士之劍，其實應該是用精靈之冠來換取，而光榮之冠才是用來交談，特此提出更正。

死亡潛航II

—潛艇資料修改大全

/林茂松

這天天氣晴朗，一望無際的海洋給人一份清新舒暢的感覺，正沈迷於此良辰美景之時，忽然感到艦身劇烈的振動，隨之而來的是一陣大爆炸聲。立刻有人前來報告，說是右舷遭受一枚魚雷擊中，但損傷不大。

身為大和號（YAMATU）艦隊司令的我立刻下令各護衛艦進行追踪，果然發現艦隊右前方深度50呎的地方有一艘身份不明的潛艦正向我方駛來，一陣廝殺頓時展開，各驅逐艦向前展開攻勢，只見砲聲隆隆、密密麻麻的深水炸彈投射著，但對其似乎毫無影響，一號驅逐艦緊急來電說：「此潛艦正以超乎想像的速度向大和號前進，時速已逾50節」。

這是怎麼回事！難道盟軍的潛艦已發展到如此的地步嗎？來不及思索更來不及反應，又是一次更劇烈的振動，左舷方向連中六枚魚雷，船身進水嚴重傾斜，夾雜著強烈的爆炸聲，眼見施救無望，基於對國家的忠貞，我舉起了手槍……

各位潛艦同志，是否你對以上的劇情感到心動，而急於一試呢？不要懷疑，只要依照下列的修改步驟你就能馬上擁有一艘最新開發的萬能潛艇：

㈠依操作手冊步驟將**死亡潛航II**備份。

㈡使用 Pctools 的 Edit 指令編輯 SS2.EXE 檔，進入 Sector 377。

由於**死亡潛航II**中，

㈢如附表更改劃有底線之部分。

因應年份的不同而有八種不同型式的潛艇可供選擇，當然也就有八項不同的資料更改位址。

關於各附表劃線值之函意如下列分析：

①最大安全深度：原值 200～400 呎，修改範圍 400～1000 適中即可。

②最大水面速度：原值 15～20 節，修改範圍 20～50 節左右即可（50 節已相當快速）。

③最大水下速度：原值 6～11 節，餘同上。

④續航力：35～60 天，適當值 60～500 天即可。

⑤前魚雷管數：原值 4～6 管，不可超過 6 管，否則會有麻煩。

⑥前魚雷枚數：原值 10～16 枚，修改值適中即可（100 枚魚雷已用不完）。

⑦後魚雷管數：原值 1～4 管，不可超過 4 管。

⑧後魚雷枚數：原值 2～8 枚，適中即可。

㈣資料修改法：

如表㈠位址 \$0069—\$0070 為舊“S”級潛艇之最大安全深度，C800其實應為$(00\ C8)_{16} = 12\times16+8=200$，故原有最大安全深度為 200呎，如果將其改得太高，則將會出現負值，到時潛艇不下潛也會一直損傷。餘之修改如上所示即可。

```
 PC Shell  File  Disk  Options  Applications  Special  Help(
DRV: A  B  C
++-----------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377. Clust 00211, Disk A
:
:0064(0040) 00 C7 06 56 6A C8 00 C7 06 4E 6A 0F 00 C7 06 50
:0080(0050) 6A 0B 00 C7 06 E4 68 23 00 C7 06 5C 6A 04 00 C7
:0096(0060) 06 5E 6A 06 00 C7 06 60 6A 01 00 C7 06 66 6A 01
:0112(0070) 00 C7 06 62 6A 01 00 C7 06 64 6A 01 00 E9 4E 01
:0128(0080) C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 14 00 C7 06 56 6A
:0144(0090) E1 00 C7 06 4E 6A 10 00 C7 06 50 6A 08 00 C7 06
:0160(00A0) E4 68 32 00 C7 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00
:0176(00B0) C7 06 62 6A 02 00 C7 06 64 6A 02 00 E9 0F 01 C7
```

圖(一) 舊式"S"級潛艇

```
 PC Shell  File  Disk  Options  Applications  Special  Help(F
DRV: A  B  C
++-----------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211, Disk Ab
:
:0144(0090) E1 00 C7 06 4E 6A 10 00 C7 06 50 6A 08 00 C7 06
:0160(00A0) E4 68 32 00 C7 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00
:0176(00B0) C7 06 62 6A 02 00 C7 06 64 6A 02 00 E9 0F 01 C7
:0192(00C0) 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 1F 00 C7 06 56 6A FA
:0208(00D0) 00 C7 06 4E 6A 10 00 C7 06 50 6A 06 00 C7 06 E4
:0224(00E0) 68 3C 00 EB BF C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 10
:0240(00F0) 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A FA 00 C7 06 4E
```

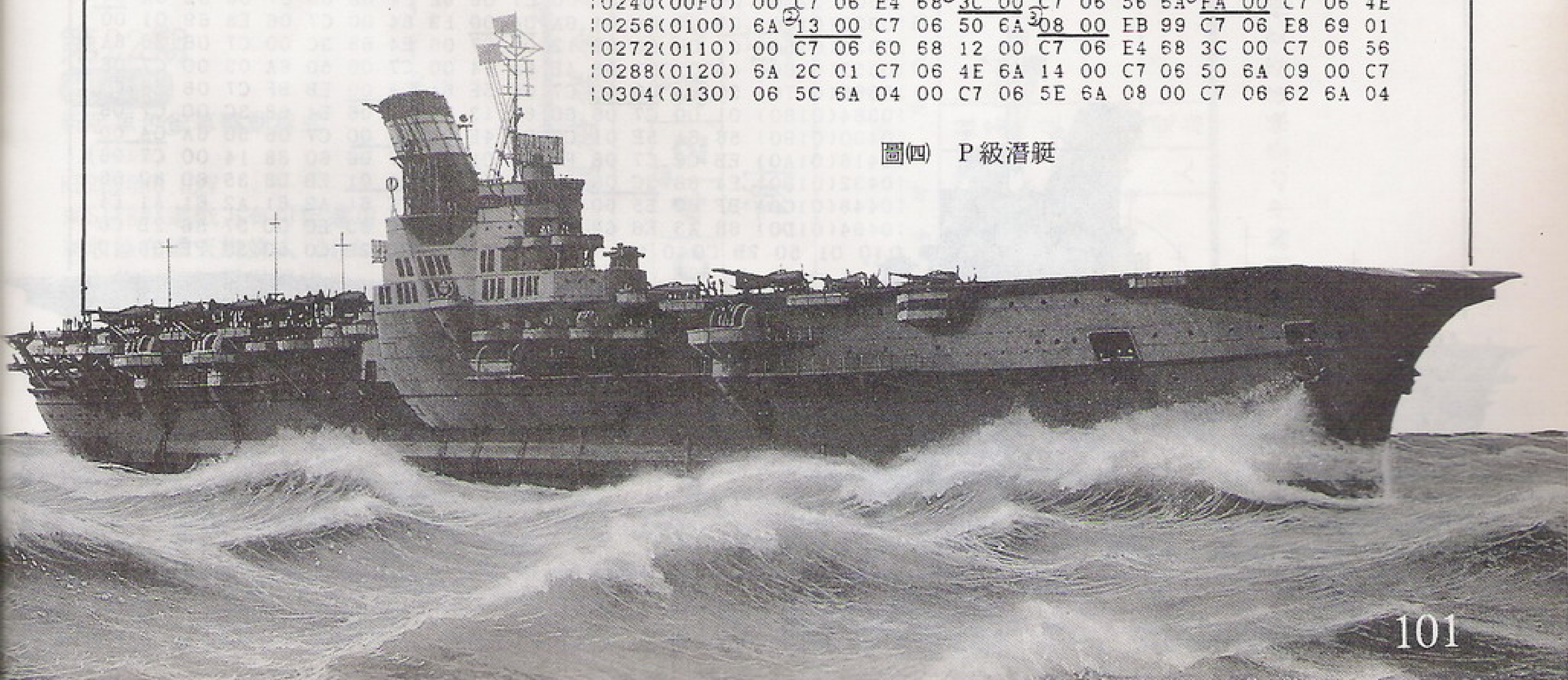
圖(二) 梭魚級(Barracuda)潛艇

```
 PC Shell  File  Disk  Options  Applications  Special  Help(
DRV: A  B  C
++-----------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211. Disk A
:
:0160(00A0) E4 68 32 00 C7 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00
:0176(00B0) C7 06 62 6A 02 00 C7 06 64 6A 02 00 E9 0F 01 C7
:0192(00C0) 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 1F 00 C7 06 56 6A FA
:0208(00D0) 00 C7 06 4E 6A 10 00 C7 06 50 6A 06 00 C7 06 E4
:0224(00E0) 68 3C 00 EB BF C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 10
:0240(00F0) 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A FA 00 C7 06 4E
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
```

圖(三) 角鯨級(Narwhal)潛艇

```
 PC Shell  File  Disk  Options  Applications  Special  Help(F
DRV: A  B  C
++-----------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377. Clust 00211. Disk Ab
:
:0160(00A0) E4 68 32 00 C7 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00
:0176(00B0) C7 06 62 6A 02 00 C7 06 64 6A 02 00 E9 0F 01 C7
:0192(00C0) 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 1F 00 C7 06 56 6A FA
:0208(00D0) 00 C7 06 4E 6A 10 00 C7 06 50 6A 06 00 C7 06 E4
:0224(00E0) 68 3C 00 EB BF C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 10
:0240(00F0) 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A FA 00 C7 06 4E
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
:0288(0120) 6A 2C 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7
:0304(0130) 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00 C7 06 62 6A 04
```

圖(四) P級潛艇



```
 PC Shell   File   Disk   Options   Applications   Special   Help(]
DRV: A  B  C
++---------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211, Disk A]
:
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
:0288(0120) 6A 2C 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7
:0304(0130) 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00 C7 06 62 6A 04
:0320(0140) 00 C7 06 64 6A 04 00 E9 84 00 C7 06 E8 69 01 00
:0336(0150) C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A
:0352(0160) 45 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7 06
:0368(0170) 5C 6A 06 00 C7 06 5E 6A 0A 00 EB BF C7 06 E8 69
:0384(0180) 01 00 C7 06 60 68 13 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06
```

圖(五) 新式S級（鮭魚級）潛艇

```
 PC Shell   File   Disk   Options   Applications   Special   Help(F
DRV: A  B  C
++---------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211, Disk A]
:
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
:0288(0120) 6A 2C 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7
:0304(0130) 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00 C7 06 62 6A 04
:0320(0140) 00 C7 06 64 6A 04 00 E9 84 00 C7 06 E8 69 01 00
:0336(0150) C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A
:0352(0160) 45 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7 06
:0368(0170) 5C 6A 06 00 C7 06 5E 6A 0A 00 EB BF C7 06 E8 69
:0384(0180) 01 00 C7 06 60 68 13 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06
:0400(0190) 56 6A 5E 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 0A 00
:0416(01A0) EB CC C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 14 00 C7 06
```

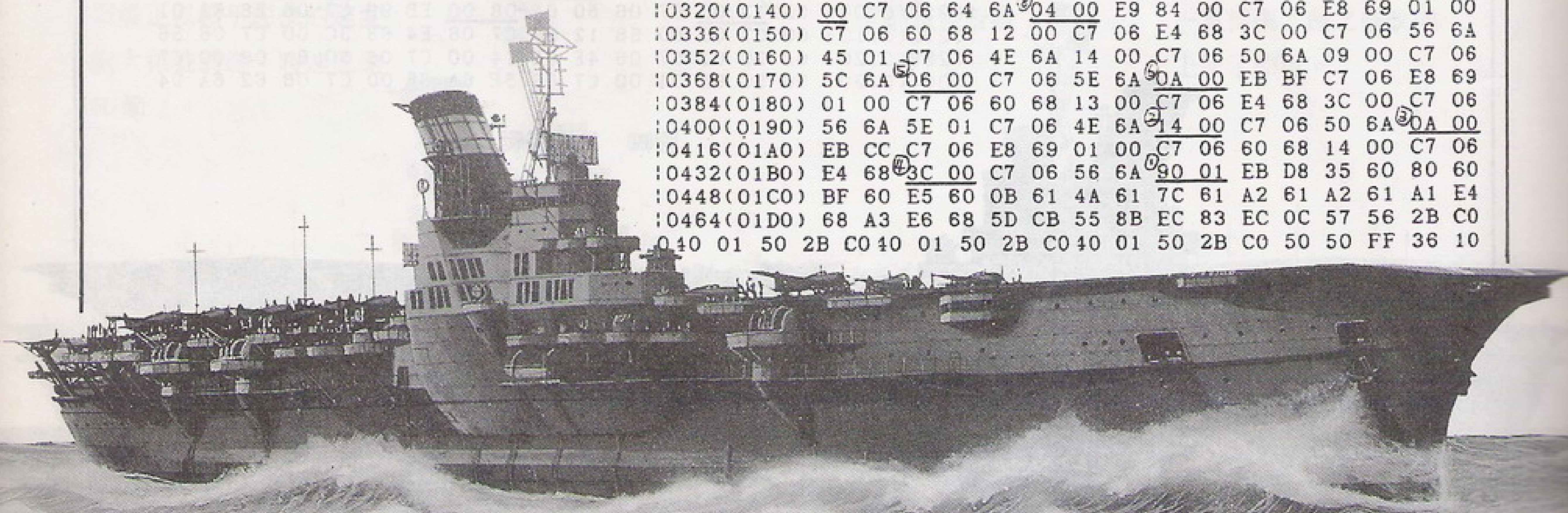
圖(六) T級潛艇

```
 PC Shell   File   Disk   Options   Applications   Special   Help(
DRV: A  B  C
++---------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211, Disk A
:
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
:0288(0120) 6A 2C 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7
:0304(0130) 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00 C7 06 62 6A 04
:0320(0140) 00 C7 06 64 6A 04 00 E9 84 00 C7 06 E8 69 01 00
:0336(0150) C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A
:0352(0160) 45 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7 06
:0368(0170) 5C 6A 06 00 C7 06 5E 6A 0A 00 EB BF C7 06 E8 69
:0384(0180) 01 00 C7 06 60 68 13 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06
:0400(0190) 56 6A 5E 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 0A 00
:0416(01A0) EB CC C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 14 00 C7 06
:0432(01B0) E4 68 3C 00 C7 06 56 6A 90 01 EB D8 35 60 80 60
```

圖(七) GATO級潛艇

圖(八)改良式GATO級潛艇

```
 PC Shell   File   Disk   Options   Applications   Special   Help(
DRV: A  B  C
++---------------------------------Sector Edit----------------
++ SS2.EXE        Relative sector 0000377, Clust 00211  Disk A
:
:0256(0100) 6A 13 00 C7 06 50 6A 08 00 EB 99 C7 06 E8 69 01
:0272(0110) 00 C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56
:0288(0120) 6A 2C 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7
:0304(0130) 06 5C 6A 04 00 C7 06 5E 6A 08 00 C7 06 62 6A 04
:0320(0140) 00 C7 06 64 6A 04 00 E9 84 00 C7 06 E8 69 01 00
:0336(0150) C7 06 60 68 12 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06 56 6A
:0352(0160) 45 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 09 00 C7 06
:0368(0170) 5C 6A 06 00 C7 06 5E 6A 0A 00 EB BF C7 06 E8 69
:0384(0180) 01 00 C7 06 60 68 13 00 C7 06 E4 68 3C 00 C7 06
:0400(0190) 56 6A 5E 01 C7 06 4E 6A 14 00 C7 06 50 6A 0A 00
:0416(01A0) EB CC C7 06 E8 69 01 00 C7 06 60 68 14 00 C7 06
:0432(01B0) E4 68 3C 00 C7 06 56 6A 90 01 EB D8 35 60 80 60
:0448(01C0) BF 60 E5 60 0B 61 4A 61 7C 61 A2 61 A2 61 A1 E4
:0464(01D0) 68 A3 E6 68 5D CB 55 8B EC 83 EC 0C 57 56 2B C0
040 01 50 2B C040 01 50 2B C040 01 50 2B C0 50 50 FF 36 10
```



軟體世界雜誌

程式集(二)

第20期

邁向寫GAME之路

工具程式：製作迷宮地圖
※使用Quick BASIC 4.5

PC地帶

DSD
(Disk Status Display)
顯示磁碟機狀態的常駐程式
(.asm)
※ DSD.COM 收錄在石之道 program disk的 track子目錄中。

Quclock(Quack clock)
改善scrazy（見第8期）的速度(.asm)

第21期

PC地帶

改變超人控制鍵之補充說明
(.bat)

邁向寫GAME之路

迷宮遊戲
※須配合第20期製作迷宮地圖的工具程式
※使用Quick BASIC 4.5

第22期

PC地帶

新版單色螢幕驅動程式
(.asm)
HEREMONO.DRV
※SIERRA遊戲方有可能適用
※收錄在通天蜘蛛人 disk B 的SIERRA子目錄中。

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

局號：　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740
戶名 謝明奇

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名 住址 電話
(郵遞區號)

經辦局郵戳

主管：　經辦員：

經辦局號　收據號　日期　存款金額
登帳編號　工作站號

虛線內備供機器印錄用請勿填寫

手續費　元

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740
戶名 謝明奇
帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

新臺幣：
(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名 住址 電話
(郵遞區號)

經辦局郵戳

主管：　經辦員：

手續費　元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款人本人由郵局將此聯寄給帳戶，不必填寫收據，憑為正式收據，但請勿撕開。⊙本單不作收據用。

第23期

PC地帶

長槍之役模擬 CGA 程式改良版(.asm)

MOMOJ.COM

在單色螢幕看到創世紀VI的提示訊息(.asm)

UHELP.COM

※ MONOJ.COM 、 UHELP.COM 收錄在U式海狼潛艇 disk 2的data子目錄中。

第24期

英雄交響曲

超級作曲家輔助作曲程式（上）

※使用Quick BASIC 4.5

邁向寫GAME之路

自己寫個打磚塊（一）

※使用Quick BASIC 4.5

第25期

英雄交響曲

超級作曲家輔助作曲程式（下）

※使用Quick BASIC 4.5

※VOICEDAT.EXE、COMPOSE.EXE收錄在加州運動會II的 compose 子目錄中。

第26期

邁向寫GAME之路

自己寫個打磚塊（二）

※使用Quick BASIC 4.5

第27期

PC地帶

神州八劍半自動修改程式

※Quick BASIC 適用

如何保有多個獸王記遊戲進度(.bat)

第28期

PC地帶

銀河飛將無敵修改程式

WING.COM

※使用 DEBUG

英雄交響曲

組合語言版的魔奇音效卡 DEMO程式(.asm)

ADDEMO.COM

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶 □續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿ 職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元 □一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。**否則應請換單另填。**



陸軍棋



強片預告

沙場上的爾虞我詐
敵我間的狂戰廝殺
征戰中的軍旗爭奪
交鋒後的屍橫遍野
這些都將由
中文版的陸軍棋
呈現在你的眼前
棋盤上的戰爭風雲
——陸軍棋



熱情推薦

軟體世界



有件事您不能不知道！！

8／1 軟體世界服務課與您正式見面

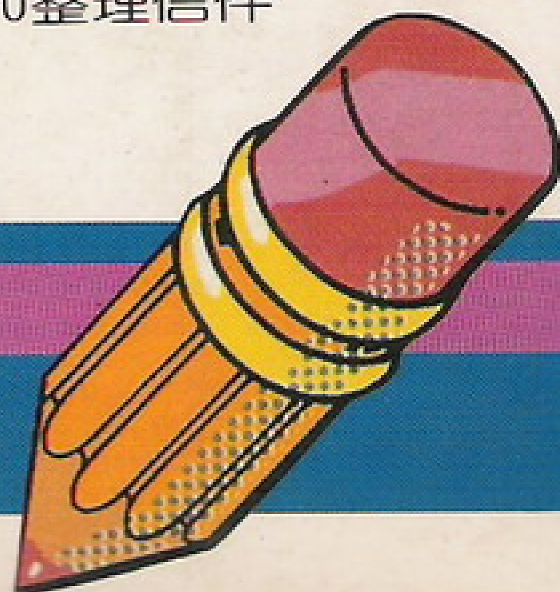
凡是軟體世界發行的產品，任何疑難雜症我們都醫！
郵購遊戲、雜誌、原版軟體，統統受理！（務必附回郵）

書信可以通，電話‧‧‧‧當然也可以通

高雄服務專線：(07)384-1505
台北服務專線：(02)321-4047
專線服務時間：
　高雄：上午8：30～下午5：30
　臺北：上午9：00～下午6：00
例假日、週六下午、午休時間
　(12：00～1：00）恕不受理

臺北BBS：(02)321-4137
高雄BBS：(07)384-8901
BBS開放時間：22小時開放
下午3：00～5：00整理信件
，請勿撥入

專用服務信箱：高雄郵政28之34號信箱



歡迎軟體世界經銷商、發燒友、駐校代表踴躍與我們聯絡